Onimusha: Warlords traz qualidade de cinema ao PlayStation 2

PlayStation MAGAZINE

AGORA MENSAL!

DETONADO:
WILD ARMS 2 (2º CD)

LANÇAMENTOS:
- Rayman 2
- Dinosaur
- Star Trek Invasion
- Iron Soldier 3
- All Star Tennis
- Sydney 2000

DIGIMON WORLD 2

Nº 6
R$ 3,99

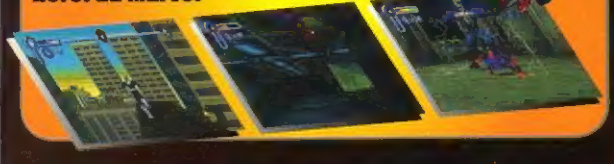
NOVA CULTURAL

303 DICAS
51 JOGOS

DINO CRISIS 2

DINOSSAUROS ESPALHAM AÇÃO E TERROR

Detonamos Spider-Man!
Todas as roupas e comics do herói da Marvel



www.sgp.com.br

12722

ISSN 1517-6509

USE A IMAGINAÇÃO E CONCORRA A UM SUPER VOLANTE

Nestlé
NESCAU
ENERGIA QUE DÁ GOSTO

PlayStation MAGAZINE

Os dinossauros estão chegando. E, dessa vez, não são os dinossauros do filme da Disney, apesar de eles também estarem na área. Pterodáctilos, tiranossauros, alossauros, toda a galera da antiga veio dar uma luz nos drives dos bons e velhos PlayStation com a chegada de Dino Crisis 2, jogo de capa desta edição. Pegamos o jogo da Capcom em primeira mão e, podemos garantir, é mais um título para entrar para a galeria dos melhores games de ação. Quando falamos sobre o bom e velho PlayStation, não estamos apenas usando uma força de expressão. A partir do mês de outubro todo mundo vai querer a nova máquina da Sony. Para ajudar os mais afoitos, publicamos na seção Radar uma materinha para ajudá-los a comprar o PS 2 via Internet. Enquanto você não compra o seu, muitas novidades recheiam o mundo do velho PSX. Para a galerinha dos pequenos, o inevitável Digimon World 2 vem com a corda toda, agora investindo num estilo mais RPG e em gráficos mais trabalhados. Além dele, Rayman 2 e Dinosaur também prometem boas horas de diversão. Os saudosistas vão relembrar os bons tempos do Jaguar com Iron Soldier 3, um resgate do clássico game de ação e tiro, só que agora com gráficos do século XXI. Para os esportistas da telinha, a diversão fica por conta de Sydney 2000 e All Star Tennis 2000. No quesito "Grande Ajuda ao Leitor" os eleitos foram Spider-Man, o movimentado game da Actvision com o Homem-Aranha, e Wild Arms 2, do qual mostramos a parte do segundo CD, ambos detonadíssimos. E eu vos aconselho a não perder a promoção superespecial da seção *Fala, Maluco!* Responda, se puder, e fature o volante!

Capa 14

A ruiva Regina e um batalhão de dinossauros dão as caras em um dos melhores jogos do ano. Confira a matéria sobre Dino Crisis 2

Radar 6

Saiba quais foram os jogos mais vendidos da história do seu console predileto

Play 16

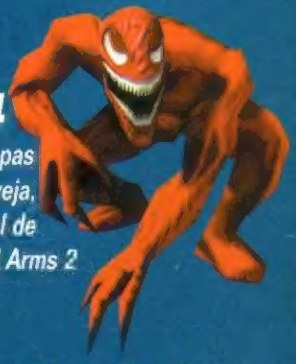
Todo mundo ainda está curtindo os monstrinhos de Digimon e a Bandai já botou a segunda versão do game pra rodar

Em Breve 8

Onismusha: Warlords será, sem dúvida, um dos maiores sucessos do PlayStation 2. Saiba mais sobre o jogo, que será lançado em dezembro

Detonados 24

Saiba como pegar todas as roupas e comics de Spider-Man; veja, também, como chegar ao final de Wild Arms 2



OS JOGOS DESTA EDIÇÃO

PlayStation

All Star Tennis 2000 *18*
Arc the Lad Collection *9*
Digimon World 2 *16*
Dino Crisis 2 *14*
Dinosaur *21*
Hoshigami *10*
Iron Soldier III *23*
Moto Racer World Tour *10*
Power Rangers Lightspeed Rescue *10*
Rayman 2 *22*
Spider-Man *24*
Star Trek Invasion *18*
Sydney 2000 *19*
Tales of Eternia *11*
UFC *10*
Wacky Races *9*
Wild Arms 2 *34*

PlayStation 2

Dance Summit 2001 Bust-a-Move *13*
Dinossauro *12*
Kessen II *12*
Klonoa 2 *12*
Onimusha: Warlords *8*
Seven *11*
Shadow of Memories *12*
Silent Hill 2 *13*

PSM SOLUÇÃO

Eu queria saber quando vão sair os filmes de Resident Evil e de Tomb Raider nos cinemas. Também queria o código de invencibilidade (sem ser de Gameshark!) de Star Wars: Jedi Power Battles.

Ulisses de Almeida
Diadema, SP

• Bom, por enquanto ainda não há notícias do filme Resident Evil. Já Tomb Raider está sendo filmado com a gata Angelina Jolie na pele da agente Lara Croft, mas ainda não há previsão de lançamento. Quanto ao código de invencibilidade do jogo Star Wars: Jedi Power Battles, ele não existe. Falou?

Amigos, vocês têm algum código de Gameshark (energia e munição infinita) do jogo In Cold Blood?

Joel Santos
Santos, SP

• Aí vai, Joel: energia infinita 800490E0 0000 / 8004900E2 0000; e munição infinita 80020F4C 0000 / 80020F4E 0000 (Versão 3.2).

E aí, galera? Eu não consigo passar da segunda parte de Parasite Eve 2, onde tem uma máquina registradora. Qual é o código dela?

Renato Viana
Belo Horizonte, MG

• Todo mundo tem essa dúvida! Aí vai a resposta pra você e mais um monte de gente: o código é 3033.

Eu tenho algumas dúvidas em Crash Team Racing. Já consegui as chaves de todos os mundos, mas não sei como ganhar a nave de Nitros Oxide. O que eu preciso fazer? Existe alguma dica de Gameshark para isso?

Luiz Henrique Scheaman
Curitiba, PR

• Luiz, anote um código de Gameshark para destravar tudo em Crash Team Racing: 50000302 0000 / 8008E6EC FFFF. Mas preste atenção: para funcionar, é preciso que seu Gameshark seja o original, versão 2.2!

Caros amigos da PlayStation Magazine, gostaria de saber como faço para jogar com Sonia em Mortal Kombat Special Forces. Valeu!

Robson Belúcio
Valença, RJ

• Inicialmente MK Special Forces foi projetado para ser jogado com Sonia. Mas depois de algumas mudanças de planos, essa possibilidade foi cortada.

Amigos, eu tenho duas dúvidas. Existe algum truque de Digimon World sem ser de Gameshark? Outra coisa: eu não consigo usar o truque de FIFA 2000. Quando aperto X, o jogo sai do Pause.

Bruno Mattos
Porto Alegre, RS

• Bruno, só existem dicas de Digimon se a versão do seu game for a japonesa. E quanto ao truque para FIFA 2000, só funciona para a versão européia. Beleza?

Em Countdown Vampires, como faço para abrir o cadeado do porão da casa?

Roberto Anunciação
São Paulo, SP

• É fácil: use a senha 45911 e o cadeado vai se abrir. Tá bom?

Veja como conseguir o GF do Bahamut, em Final Fantasy VIII

E aí, pessoal da PSM? Estou no 4° CD de Final Fantasy VIII e queria saber como consigo o GF do Bahamut. Vocês podem me ajudar?

Thiago Emanuel Campos
Rio de Janeiro, RJ

• Thiago, isso foi explicado no Detonado do Especial n° 20. É só seguir os passos abaixo:

No canto esquerdo do mapa, bem embaixo, há uma minúscula ilha. Aterrisse com a Ragnaroc e entre na construção

Espere a luz do computador apagar totalmente para andar. Vá em direção a ele

Ao chegar perto do computador, escolha a 3ª opção escondida e enfrente Bahamut. Derrote-o para obter a GF com seu nome

Escreva para a seção PSM Solução, da revista PLAYSTATION MAGAZINE - Caixa Postal 3342, São Paulo, Cep: 01060-970.
Atenção, galera: esta seção é só para o esclarecimento de dúvidas sobre jogos, sobre a revista e coisas afins.

Para dar o seu recado, escreva para PS Magazine, Caixa Postal 3342, S. Paulo, Cep 01060-970 ou para o e-mail psm@novacultural.com.br. Não esqueça de botar seu nome e endereço completos, telefone e CPF seu ou de seu responsável em caso de promoções

FALA, MALUCO!

Fature um supervolante!

Beleza, mano! Como a seção *Fala, Maluco!* já rendeu algumas pérolas de cartas para a redação da *PSM*, nada mais justo que mandar ver numa promoção bem radical pra vocês. Na próxima edição, o cara que enviar a melhor carta pra gente vai faturar um supervolante para PlayStation. Basta escrever qual é sua opinião sobre o seguinte tema: *Por que os heróis dos games sempre usam cueca por cima da roupa*? Pode viajar à vontade, galera, contanto que não desçam o nível nem sacaneiem a mãe de ninguém, falou? Mandem suas cartas para a PS Magazine, promoção *Por que os heróis dos games usam cueca por cima da roupa?*, Caixa Postal 3342, São Paulo, Cep 01060-970. Vê se não perde o bonde, maluco!

Eu sempre quis um volante analógico, então resolvi

fazer um. Gastei R$ 65. Como vocês não iriam acreditar se eu simplesmente contasse ou mandasse uma foto, fiz um vídeo (podre!) para vocês terem idéia de como funciona. Gostaria que mostrassem na revista. Obrigado!

Aparecido Donizete M. Júnior
Bauru, SP

PSM: *pronto, mano! Não doeu nada publicar a engenhoca que você construiu, porque ela é bem maneira. Agora que você já tá famoso, vê se inventa uma mulher bem gata e manda aqui pra gente ver se funciona, falou?*

E aí, galera, belê? Vou ser rápido e direto no

desabafo. É sobre uma certa concorrente de vocês... Os caras acham que são muito machos e, por isso, respondem as cartas dos leitores com a maior grosseria. Uma mensagem para eles: saibam que o respeito ao leitor é muito importante! É isso aí, galera da *PSM* e da *SGP*... Espero que vocês não caiam nessa onda e continuem respeitando os leitores, assim sempre respeitaremos vocês. Fui!

Pedro Fuentes Ferreira
Franca, SP

Mano Brown da PlayStation Magazine:

eu acho essa revista da hora! Eu queria muito, mas muuuuuito mesmo, que vocês detonassem o jogo enchedor de saco chamado *Rockman Dash 2*. É que tem uns patos chatos que ficam me incomodando quando eu tento salvar uma menininha chata, que me incomoda também. Não liguem pra minha letra, tá bom? Agora tchau pra vocês... Eu falo pouco, mas bonito!

Ulisses H. Freire de Almeida
Diadema, SP

DE LEITOR PARA LEITOR

Eu queria dizer que tô fechado com o feinho que escreveu pra revista no mês passado e não abro. O dos Anjos (acho que era Nicolau) tá na maior razão. Num agüento mais esse bando de crente zoando na minha orelha. Acho até que a Capcom devia bolar um game pra gente fazer os caras de alvo!

Romeu Thumba Neto - São João do Meriti, RJ

As séries de maior sucesso da história do PlayStation

Você sabia que *Final Fantasy VII*, da Square, vendeu quase 30 vezes mais cópias que o novo CD do Skank, *Maquinarama*, que rendeu à banda um disco de platina (250 mil cópias) em junho deste ano? Vender 7,3 milhões de unidades, como *FF VII*, é o sonho de todo artista brasileiro, mas não uma missão impossível para softhouses como a Square, que repetiu a façanha com *FF VIII*. Fizemos uma seleção das cinco séries de maior sucesso na história do PlayStation, e dos jogos que seus criadores estão tocando agora, pois eles têm tudo para arrebentar. Vale dar crédito aos caras, pois ninguém vende milhões se não for bom.

Final Fantasy

Hironobu Sakaguchi (e) e Nobuo Uematsu

Principais responsáveis:
Hironobu Sakaguchi e Nobuo Uematsu

A criatividade de Hironobu fez com que a série decolasse: um dos destaques dos jogos é a visível preocupação dele com o enredo, cheio de surpresas. Já Nobuo Uematsu compôs músicas perfeitas, que vão ficar na memória de quem curtiu os jogos da série. Destaque para a música *Eyes on Me*, de *Final Fantasy VIII*.

Projetos da dupla no momento: *Final Fantasy The Movie*, *Final Fantasy X* e *XI*

Final Fantasy VII – 7,3 milhões
Final Fantasy VIII – 7 milhões
Final Fantasy IX – 3 milhões *
Final Fantasy Tatics – 2,3 milhões
*número apenas no Japão

Resident Evil I, II e III

Yoshiki Okamoto

Principal responsável:
Yoshiki Okamoto

Para quem não sabe, Okamoto começou como programador da Konami, onde fez *Time Pilot* e *Gyruss*, jogos de tiro que fizeram o maior sucesso no arcade. Depois disso, Okamoto recebeu um aumento de salário muito modesto na Konami, resolveu pedir mais e foi demitido no dia seguinte. Ele então foi para a Capcom, onde conseguiu aumentar ainda mais sua fama. Um dos grandes nomes da história do videogame, Okamoto é responsável também por outros games de sucesso, como Street Fighter II e Final Fight.

Projetos no momento: *Onimusha* e *Resident Evil Zero*

Resident Evil I – 3 milhões
Resident Evil II – 5 milhões
Resident Evil III – 6 milhões

Metal Gear

Hideo Kojima

Principal responsável:
Hideo Kojima

Hideo Kojima é o responsável pela série Metal Gear, que teve início no MSX e uma breve passagem pelo Nintendo 8 bits. Kojima sempre se adaptou muito bem às tendências tecnológicas, tirando o melhor proveito possível dos consoles. Atualmente está trabalhando de corpo e alma em *MGS 2*, cujas primeiras demonstrações já deixaram muita gente de boca aberta. Parece que o game vai usar muito bem os recursos do PS 2.

Projeto no momento: *Metal Gear Solid 2*

Metal Gear Solid – 5,8 milhões

Tekken I, II e III

Projeto da equipe da Namco no momento: especula-se que *Tekken IV* esteja em fase de produção

Tekken I - 1,2 milhão
Tekken II - 2 milhões
Tomb Raider III - 5 milhões

Tomb Raider I, II, III e IV

Projeto da equipe da Core Design no momento: *Tomb Raider Chronicles (V)*

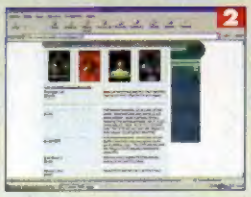
Todas as versões juntas (para PlayStation, PC, DC e Saturn) já venderam 28 milhões de cópias no mundo

Compre seu PlayStation 2 online

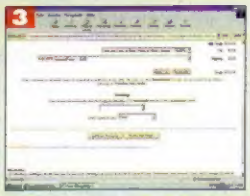
Assim que o PlayStation 2 for lançado nos Estados Unidos, em 26 de outubro, você poderá comprar o console em dois sites americanos que fazem entregas no Brasil: Tronix Web e Game Cave. Para fazer o pedido, é indispensável ter um cartão de crédito internacional com um bom limite, pois a importação vai custar cerca de R$ 900, incluindo impostos e taxas de importação. Não existe opção de parcelamento. O preço é meio salgado, mas a entrega costuma ser rápida. Dependendo do tipo de envio que você solicitar, o console poderá chegar na sua casa em menos de 5 dias. Confira abaixo o passo-a-passo de como encomendar sua máquina de última geração via rede:

Tronix Web (www.tronixweb.com)

Na página da Tronix Web, clique em PS 2 na barra da direita



Em PS 2 Base Unit Core, clique em ORDER



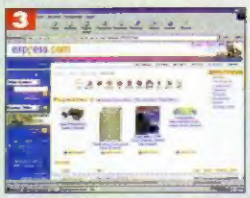
Escolha o tipo de envio que deseja e a marca do cartão de crédito (via Fedex há uma taxa extra de US$ 19 e a entrega é feita em 3 dias úteis). Em seguida, clique em FINALIZE THIS ORDER na parte inferior da tela

Preencha o formulário e clique em PROCEED na parte inferior da página. Verifique seu e-mail todos os dias para ver se a compra foi efetuada com sucesso

Game Cave (www.gamecave.com)

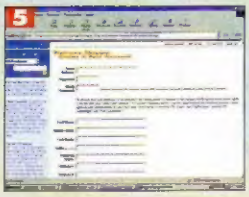
Clique no ícone do PS 2 na parte superior da página

Depois clique em HARDWARE no canto superior direito da página

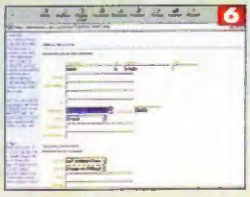


Em Sony PlayStation 2 System, clique em ADD CART, abaixo da foto do console

Na faixa da esquerda da página, clique em CHECKOUT. Na próxima tela, selecione PROCEED WITH CHECKOUT



Preencha o formulário, mas atenção: o nome do comprador tem de ser o mesmo do dono do cartão de crédito. Prossiga a operação



Digite os dados de seu cartão de crédito e o tipo de envio que deseja. Verifique seu e-mail todos os dias para ver se tudo deu certo

ECTS reuniu mais de 25 mil pessoas este ano

A ECTS (European Consumer Trade Show), feira européia estilo E3 que neste ano aconteceu em Londres, de 3 a 5 de setembro, reuniu mais de 25 mil visitantes e 325 empresas expositoras. As principais novidades apresentadas para a galera que é fã da Sony foram os jogos para PlayStation 2. Os títulos anunciados pela Konami foram **Shadow of Memories** (*confira detalhes na seção* Em Breve *desta edição*) e o badalado **Metal Gear Solid 2.** A Ubi Soft atacou com os bichanos de **Dinosaur**, a velocidade de **F1 Racing Championship** e **Rayman Revolution**. O título mais forte da Midway foi **Ready 2 Rumble Boxing 2.** A gata Lara deu as caras no estande da Eidos, em **Tomb Raider Chronicles**. Quem passou pelo estande da Sony teve direito de conferir até mesmo um show de Jamiroquai. Segundo a votação para escolher os melhores da ECTS neste ano, o PlayStation 2 ficou com o título de melhor console. O melhor jogo para PlayStation foi **Gran Turismo 2000**, da própria Sony.

Sony testa futura rede do PlayStation 2

A Sony Computer Entertainment e a Nippon Telegraph & Telephone Corporation anunciaram o lançamento de um novo serviço de rede para o PlayStation 2, que vai oferecer praticamente as mesmas atrações que a SegaNet fornece aos usuários de Dreamcast. Filmes, anime e jogos online fazem parte das atrações. Os testes começarão em dezembro e serão restritos a uma pequena área dos Estados Unidos. A distribuição para o resto do país vai acontecer somente no ano que vem.

Onimusha: Warlords

CAPCOM

Ação

•JAP

Disponível em dezembro

Inicialmente, **Onimusha: Warlords** foi planejado para o Nintendo 64, mas acabou sendo feito para o PlayStation. Depois de muita indecisão, ficou definido como um game de ação para o PlayStation 2. Para compor o enredo do jogo, a equipe da Capcom (que por sinal é a mesma que foi responsável pela série Resident Evil) misturou fatos reais com elementos fictícios. A história se passa no Japão feudal do século XVI, época em que os militares lutavam em uma batalha sangrenta para manter o poder. Você será Samanosuke, um guerreiro samurai que precisa salvar uma princesa seqüestrada. Mas isso não será fácil, pois o governante japonês está planejando um ataque ao castelo do irmão dessa princesa. Para enfrentar os inimigos, você poderá usar formas de ataque bastante variadas e uma infinidade de armas que, quando combinadas com elementos como vento, fogo e trovão, são mais eficazes. Os gráficos, totalmente em 3D, são superdetalhados: alguns personagens são formados por mais de dez mil polígonos. Isso sem contar com os efeitos especiais de som e luz.

Wacky Races

INFOGRAMES

Corrida

•GB

Já disponível

Depois de dar um show de diversão no Dreamcast, a Infogrames está lançando esse game de corrida pra lá de maluco no PlayStation. Todos os personagens doidões do desenho animado *Corrida Maluca*, como a gata Penélope Charmosa, o malvado Dick Vigarista e seu companheiro Muttley, estão participando de uma corrida em que vale tudo pra vencer. **Wacky Races** tem pistas bem divertidas, cheias de itens escondidos e bônus espalhados pelos cenários. Você poderá escolher entre cinco diferentes modos de jogo: Arcade, Championship, Time Trial, Versus e Endurance. Este último é o mais interessante: a cada volta, o último colocado é eliminado da corrida.

Arc the Lad Collection

WORKING DESIGNS/ARC DEVELOPMENT

RPG

•EUA

Disponível em novembro

Um dos primeiros RPGs lançados para o PlayStation no Japão finalmente vai chegar ao mercado americano. A demora aconteceu porque a Sony não considerava os EUA um bom mercado para os RPGs, coisa que mudou totalmente de figura depois de sucessos como **Final Fantasy VII**. No Japão, está sendo lançado **Arc the Lad III**, e nos Estados Unidos, uma compilação que reúne os três jogos da série, **Arc the Lad Collection**. Como Arc, um jovem morador de uma pequena vila interiorana, você deverá encontrar seis companheiros e cinco pedras sagradas para salvar o mundo da escuridão. Os diálogos da série, muito bem escritos, contam até com uma pitada de humor. A coletânea será vendida nos EUA com um CD remix da trilha sonora e com um making of.

UFC

CRAVE ENTERTAINMENT/OPUS

Luta

•EUA

Disponível em 25 de outubro

Baseado no popular campeonato Ultimate Fighting, um dos maiores eventos de vale-tudo do mundo, **UFC** traz os melhores lutadores profissionais, cada um com diferentes estilos e habilidades. O jogo mostra tudo que acontece de verdade em uma luta televisionada: narração, música e até entrevistas com os competidores. Os gráficos não são perfeitos, como na versão para o Dreamcast, mas também não deixam nada a desejar: os personagens foram bem detalhados e possuem boa movimentação.

Moto Racer World Tour

INFOGRAMES

Corrida

•GB

Disponível no 1° semestre de 2001

A série Moto Racer continua mantendo bons controles e gráficos. Só que essa terceira versão, com mais motos e diferentes modos de jogo, vai trazer para você ainda mais ação e realismo. A única coisa que diminuiu foi o número de circuitos: de 32 (**Moto Racer 2**) para 18. Mas eles agora representam pistas reais de países como França, Espanha, EUA e Brasil. **World Tour** tem ainda 4 opções interessantes: corridas com obstáculos, em linha reta, estilo livre (com manobras) e no trânsito.

Power Rangers Lightspeed Rescue

THQ

Ação

•EUA

Já disponível

Desenvolvido também para o N64, **Power Rangers Lightspeed Rescue**, baseia-se na série de TV e fará você assumir o papel de seu Power Ranger favorito para lutar contra rivais tradicionais. Como integrantes da equipe Lightspeed Rescue, você e seus colegas deverão atender a pedidos de socorro e proteger a Terra de monstros perigosos.O universo dos heróis foi fielmente retratado no game: são as mesmas músicas, sons e vozes do programa de televisão.

Hoshigami

MAX 5

RPG/Estratégia

•JAP

Disponível em outubro

Hoshigami parece um clone de **Final Fantasy Tatics**, que, por sua vez, foi "baseado" em **Tatics Ogre**. As semelhanças são várias. Para começar, os gráficos de batalha e o mapa-múndi têm um design extremamente parecido com o dos demais jogos. Como em **FF Tatics**, as batalhas são por turnos, e os personagens adquirem diversas habilidades. O game traz como personagem principal Faz, um jovem guerreiro que precisa defender seu reinado e acaba iniciando um romance com a delicada Tin. As magias têm um brilho muito intenso e, para complementar a diversão, haverá também um jogo de cartas.

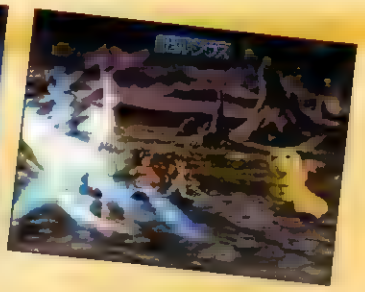
Tales of Eternia

NAMCO

RPG

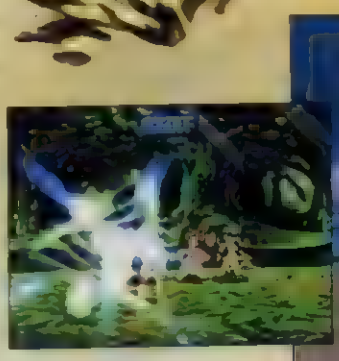
•JAP

Disponível no 2º semestre



pequena vila chamada Inferia, os dois são escolhidos ao acaso para participar de uma jornada, que, mal sabem eles, pode salvar o mundo. Uma das melhorias em relação aos outros jogos da série é que os cenários agora estão em 3D.

Tales of Eternia, o terceiro game da famosa série da Namco da qual fazem parte **Tales of Destiny** e **Tales of Phantasia**, já está saindo do forno. Com um enredo envolvente ▪ personagens bem detalhados (características que, aliás, são consideradas os pontos fortes da série), esse RPG repleto de diálogos narra uma aventura em um mundo totalmente diferente. O jogo conta a história de Reed Herschel, um caçador, ▪ Fara Elested, uma garota que trabalha no campo para sua tia. Moradores de uma



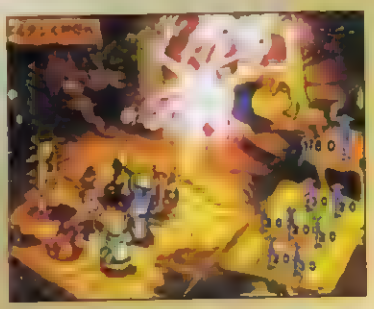
Seven

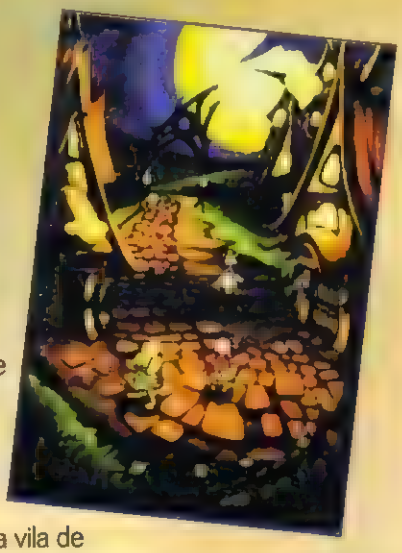
NAMCO

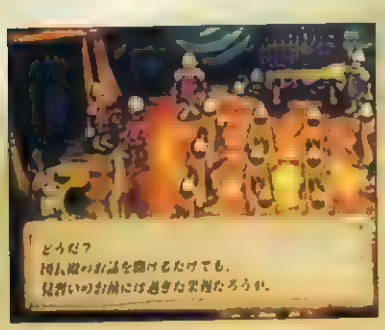
RPG

•JAP

Sem previsão de lançamento







A Namco desenvolveu o RPG **Seven** para o PlayStation 2 em formato DVD. O título do jogo se refere a sete grandes guerreiros que usaram sete armas lendárias para expulsar um bando de demônios do mundo de Akurarind. O personagem principal é um cavaleiro aprendiz que está de passagem pela vila de Morumosu ▪ decide juntar-se à milícia local para combater os demônios, que voltaram ao mundo depois de mil anos de paz e tranqüilidade. O sistema de batalhas, ao estilo de **Ogre Battle**, é bem interessante: os personagens são diferenciados por três estágios, que os conduzem ▪ diferentes atuações nas batalhas. **Seven** conta com ótimos gráficos em 2D e efeitos de luz.

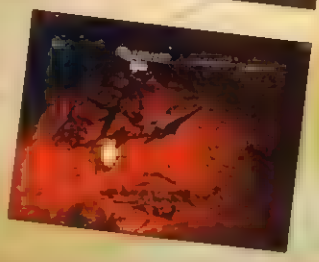
Disney's Dinosaur

UBI SOFT

Aventura

•GB

Sem previsão de lançamento



Os dinossauros da Disney vão viver no PlayStation 2 uma aventura cheia de seqüências herdadas do filme. A história é a mesma: depois que meteoros colidem com a Terra, Aladar e seus amigos lutam pela sobrevivência. Ao longo de 11 fases, você poderá contar com as habilidades de diferentes personagens para combater os dinossauros malvadões.

Kessen II

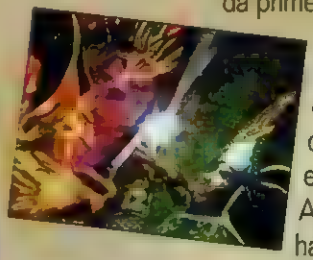
KOEI

Estratégia

•JAP

Sem previsão de lançamento

Desenvolvido no formato DVD, **Kessen II** consumiu investimentos de mais de seis milhões de dólares. Essa seqüência do jogo de estratégia da Koei conta a história das batalhas entre Liu Bei e Cao Cao, dois chineses líderes de reinos rivais. Os campos de batalha da segunda versão são três vezes maiores que os da primeira e incluem diferentes cenários, como mares e castelos. Além disso, há diversas novas magias que podem ser usadas no jogo, como tornados e terremotos. E os cenários em 3D estão ainda melhores.



Klonoa 2

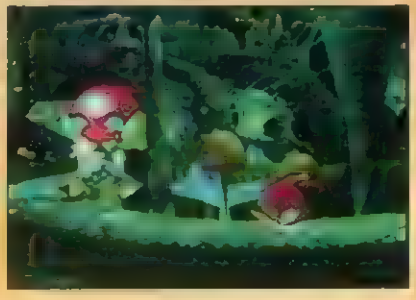
NAMCO

Ação

•JAP

Sem previsão de lançamento

Klonoa, um dos grandes jogos estilo plataforma para PlayStation, vai ganhar sua segunda versão, agora para PlayStation 2. O herói orelhudo, bem característico do game original, e seus tradicionais inimigos estão de volta nessa seqüência. Diferente da primeira versão, totalmente em 3D, **Klonoa 2** traz personagens em 2D, conforme foi possível observar nas primeiras imagens do jogo. Só que os cenários estão em 3D e foram feitos com capricho pela galera da Namco.



Shadow of Memories

KONAMI

Aventura

•JAP

Disponível no 2º semestre

Nessa aventura, criada pelo mesmo cara que dirigiu **Silent Hill**, você será Eike Kusch, um sujeito que foi assassinado e teve a chance de voltar ao mundo dos vivos para descobrir o que realmente aconteceu e tentar evitar sua morte. O game está ambientado em uma cidade alemã onde Eike vivia. Você voltará a diferentes épocas para encontrar pessoas, pistas e itens que poderão ajudá-lo em sua missão. O visual, tanto dos cenários quanto dos personagens, impressiona pelo detalhe.

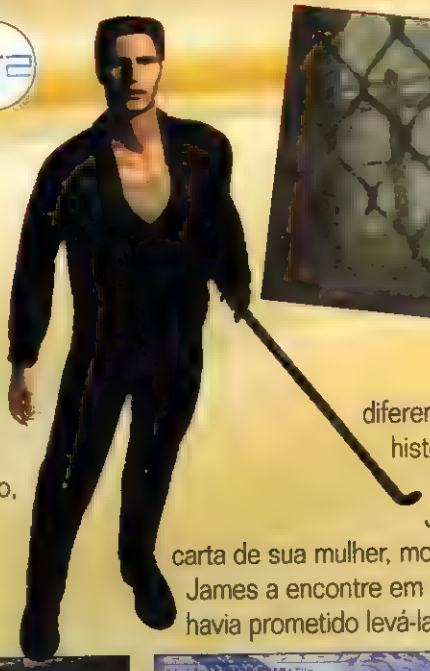
Silent Hill 2

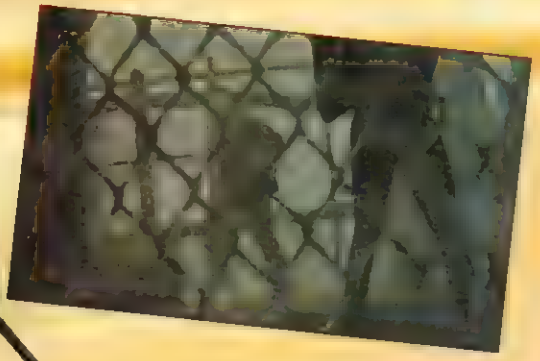
KONAMI

Ação

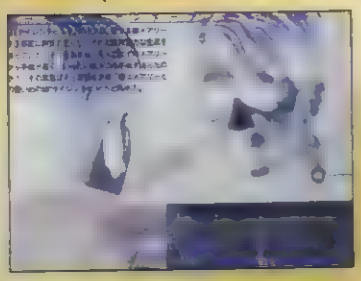
•JAP

Disponível em 2001





Depois do sucesso de **Silent Hill**, é claro que a Konami não perderia a oportunidade de fazer uma seqüência. Ela já está sendo produzida, e será lançada para PlayStation 2. Ou seja: prepare-se para um visual arrasador. Essa nova versão vai seguir o mesmo visual dark do game original (que agradou bastante!), porém com muito mais realismo, graças aos recursos gráficos do PS 2. O enredo e os personagens são diferentes do primeiro jogo, mas a história também se passa em Silent Hill. Tudo começa quando James Sanderland recebe uma carta de sua mulher, morta há três anos. Ela pede que James a encontre em Silent Hill, no resort em que ele havia prometido levá-la em vida. Ao chegar lá, o cara conhece Maria, uma moça que se parece muito com a falecida. Daí em diante, ele vai se aventurar numa história cheia de monstros, agora mais assustadores do que nunca.



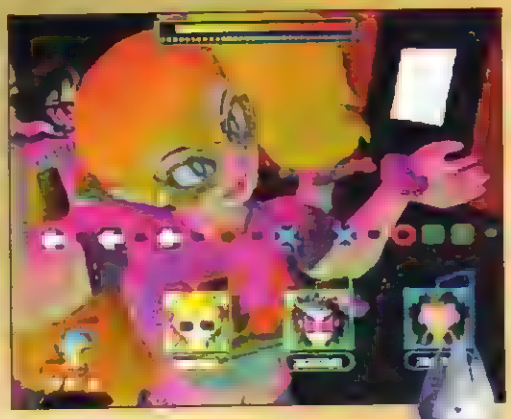
Dance Summit 2001 Bust-a-Move

ENIX

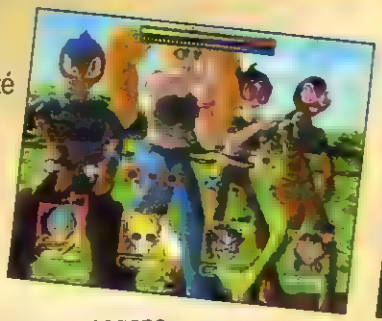
Música

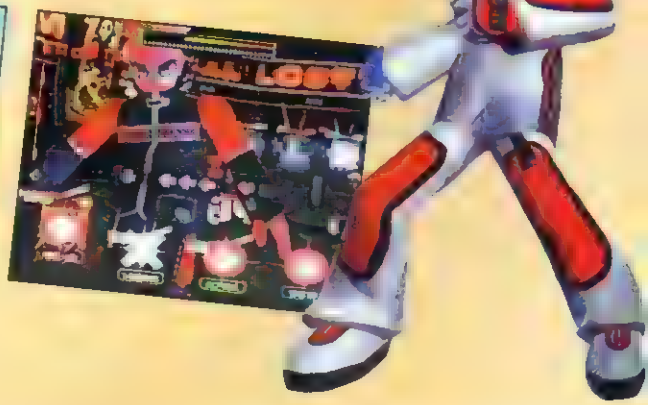
•JAP

Sem previsão de lançamento



Bust-a-Move, o primeiro jogo de música a chegar às prateleiras americanas (com o nome de **Bust-a-Groove**) vai ganhar em breve uma seqüência no Japão. Só que a versão para o PS 2 será um pouco diferente do game original, que permitia apenas partidas entre duas pessoas. Agora a competição de dança incluirá até quatro jogadores, que poderão disputar entre si ou então formar duplas. Mas não foi só isso que mudou, não! Os gráficos do novo jogo ficaram bem superiores aos do original, para PlayStation. Os cenários estão bem legais e coloridos, e a movimentação dos personagens muito mais suave.



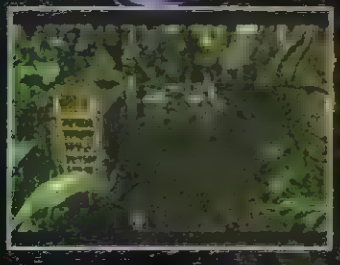


PLAY Dino

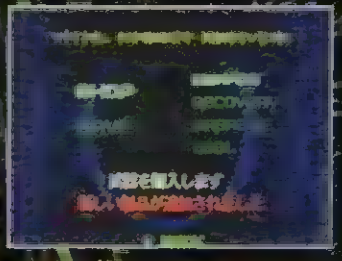
Testamos em primeira mão o novo jogo dos nervosos dinossauros da Capcom e podemos garantir: se o primeiro Dino Crisis era bom, o segundo vai deixar muita gente babando

PS MAGAZINE **A seqüência do jogo dos dinossauros bravinhos da Capcom vai, com certeza, corresponder às expectativas de quem a aguardava ansiosamente. Mantendo o ótimo nível da primeira versão, com gráficos ainda melhores, Regina e seu novo companheiro, Dylan, viajam no tempo para resgatar uma equipe de pesquisa. Claro que o lugar está abandonado e repleto de dinossauros loucos por carne humana que podem atacá-lo a qualquer momento. Não fuja da raia quando encontrar os grandalhões! Quanto mais dinossauros você mata, mais pontos ganha. E isso vai ajudar você a conseguir mais armas, munição e**

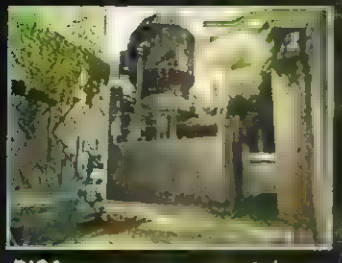
DICA: *verifique sempre os cadáveres para conseguir itens*



DICA: *logo no começo, quando ficar encurralado, a melhor opção é fugir na direção contrária à do dinossauro que está na sua frente*



DICA: *não pense que a opção Magazine do menu tem algo a ver com revista. Ali você recarrega sua arma e aumenta a capacidade de munição dela*



DICA: *use sempre os computadores para comprar itens e salvar o jogo*

DICA: *as Subweapons são importantes para atordoar os dinossauros e abrir caminho entre eles*

DICA: *essa posição é ótima para você acertar os dinossauros*

9.3

Nova personagem

A segunda versão de Dino Crisis conta com um novo personagem. Além de Regina, você também vai controlar Dylan, um agente especial que gosta mesmo é de usar sua força bruta para acabar com os dinossauros grandalhões.

À venda

Os fãs da série da Capcom que entrarem no site www.capcom.com vão encontrar algumas bugigangas à venda. A trilha sonora original do primeiro jogo sai por US$ 16,99. Já um relógio com pulseira de velcro e a cara da gata Regina custa US$ 7,95. Acione o velho

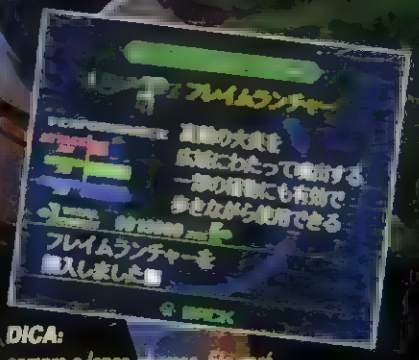
COMANDOS GERAIS

Crisis 2

DICA: *corra do T-Rex, saia correndo e suba pelas escadas para escapar dele*

itens. Os dois personagens se revezam a cada missão, embalados por um som interessante, mas meio repetitivo. Quanto aos controles, não há segredo: são bastante simples e precisos. Os gráficos contam com mais ambientes externos, o que vai fazer você sentir-se no meio da selva de verdade! Outro detalhe importante: agora você pode correr e atirar ao mesmo tempo, o que não é possível em outros games, como *Resident Evil*, por exemplo. Prepare-se para muita adrenalina, pois a galera da Capcom caprichou na dose de ação desse segundo *Dino Crisis*! ■

DICA: *use a Subweapon de Regina para abrir portas como essa*



DICA: *compre o lança-chamas. Ele será importante para o andamento do jogo*

DICA: *pegue o cartão nessa cena para abrir a porta*

DICA: *nessas plantas, use o lança-chamas*

DICA: *use o cartão no cofre e pegue outra chave*

DICA: *encaixe nesse lugar a chave que Dylan havia lhe dado. Depois escolha a quarta opção (chave azul)*

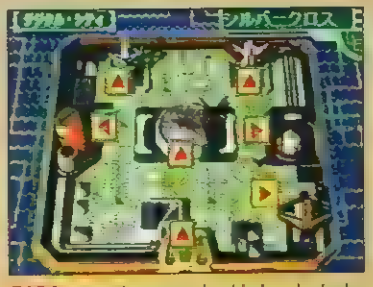
DICA: *use o facão de Dylan para abrir portas como essa*

Digimon World 2

Depois do sucesso da primeira versão, os monstrinhos da Bandai estão de volta para mais uma aventura

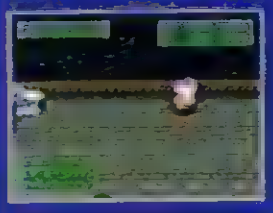
PS Com o grande sucesso do primeiro Digimon World, a Bandai tratou de mandar bala nessa segunda versão. Em **Digimon World 2**, você será um garoto que estará prestes a realizar o sonho de entrar para o Guard Team, grupo que luta para salvar o mundo de alguns digimons não muito amigáveis. Quem jogou a primeira versão vai sentir muita diferença, pois agora as batalhas seguem mais o estilo RPG: você escolhe o golpe conforme a situação e pode usar até três personagens ao mesmo tempo. Como na série Pokémon, também será possível capturar os digimons, que, depois de algumas batalhas, passam por digitransformações. Outra novidade é que agora é possível fundir dois digimons em um, bem mais poderoso. O gráfico apresenta boa melhora, principalmente nas batalhas. Já o som mudou pouco, mas continua bem legal. ■

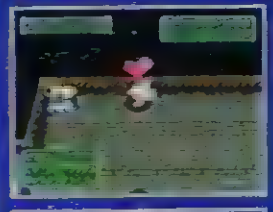
DICA: *contra o primeiro chefe do jogo, Leomon, use e abuse de todas as habilidades de seus digimons poderosos (aproveite, pois após essa luta você terá de se contentar com um inexperiente bichinho!). Tome cuidado com uma espécie de magia Hadouken que Leomon vai usar. E cure seus amigos com a magia de Lilimon*



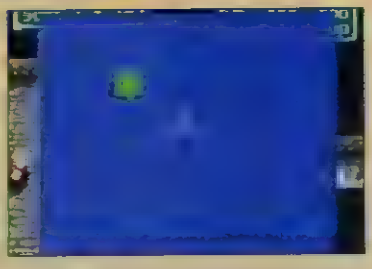
DICA: *esse é o mapa da cidade principal, a Digital City. Sempre que detonar uma Dungeon, converse com o pessoal que está no local para coletar informações úteis para missões futuras*

Como capturar digimons



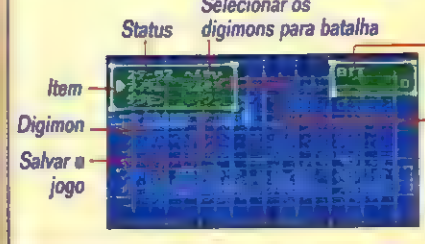


Aperte quando você estiver perto de um digimon. Depois aperte e selecione um presente (compre com os vendedores das bases). Dê presentes ao digimon até que o coração dele fique grande. Assim será mais provável que ele entre para o seu grupo. Derrote-o e ele será seu!

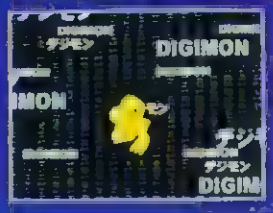


DICA: *amplie o mapa e fique de olho nele. Os pontos vermelhos indicam a presença de inimigos, e os verdes, os baús*

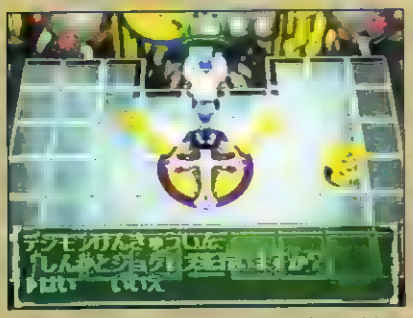
Menu do jogo



Digitransforme seu monstrinho

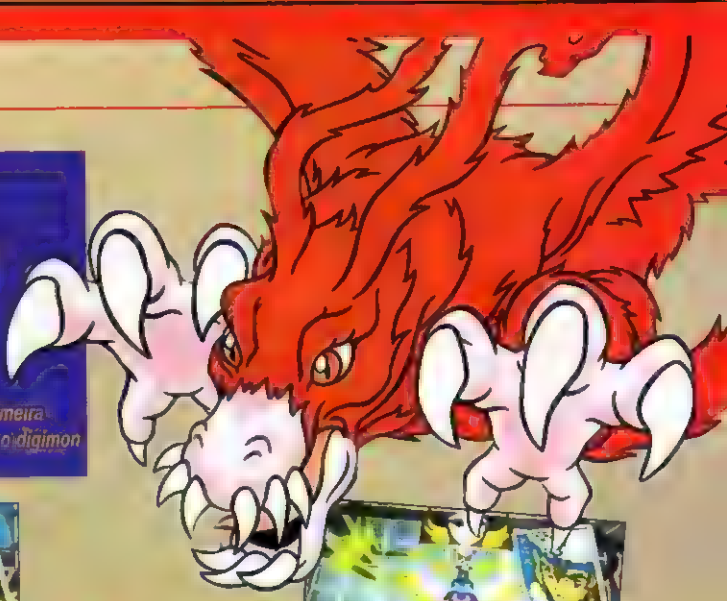


Chegue até o nível 11 do seu monstrinho e fale com o cara que está na entrada da esquerda da base. Escolha a primeira opção para evoluir o digimon

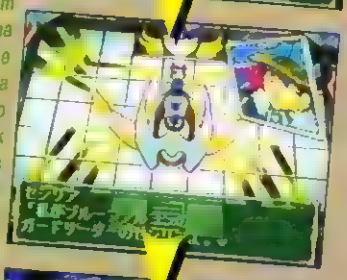


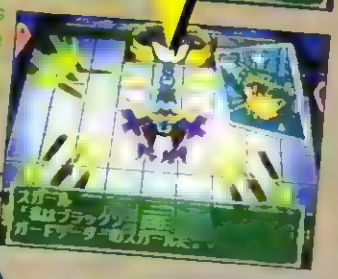
DICA: na entrada da esquerda das bases há uns caras que fazem seus digimons se digitransformarem ou se digifundirem

DICA: sempre fale com a mulher do Main Gate para poder batalhar nas Dungeons



DICA: quando finalmente concluir seu último treino, você entrará no Guard Team. Mas terá de optar entre três grupos: Silver Cross, que batalha com digimons do tipo vacina (como Agumon); Blue Falcon, que usa bichinhos normais (como Patamon); ou Black Sword, que luta com os monstrinhos do tipo vírus (como DemiDevimon). Bata um papo com todos eles e depois ingresse na turma que achar mais interessante



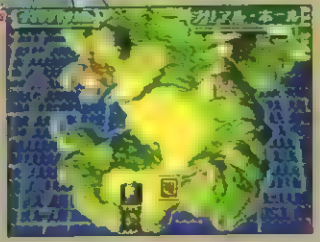


DICA: logo depois que se juntar ao Guard Team, monte seu trio de digimons. Assim fica mais fácil detonar os inimigos

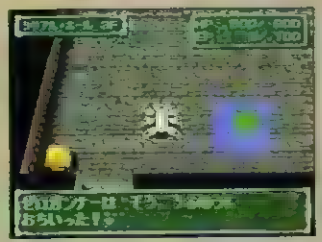
Digifusão

Pegue dois digimons que estejam no segundo estágio de transformação, vá até a base e fale com o cara que está na entrada da esquerda. Escolha a segunda opção e selecione dois bichinhos para a digifusão

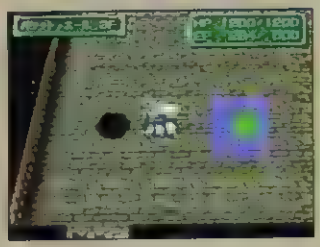
DICA: sempre atualize aqui seu Digibeatle, para que ele tenha mais eficiência quando percorrer os caminhos complicados das Dungeons



DICA: nesse mapa estão indicadas as Dungeons que você deve explorar. Prepare-se, pois em cada uma delas haverá um chefe final para detonar



DICA: caso a energia do seu Digibeatle acabe, você vai voltar para Main Gate. Evite isso, tendo sempre em mãos o recarregador de energia



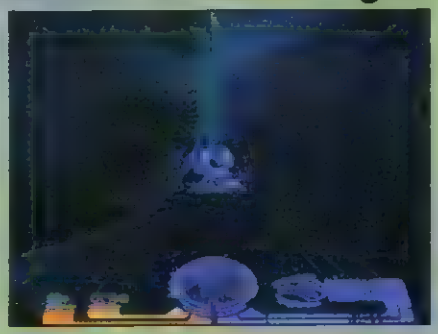
DICA: cuidado com a sombra que cai do teto! Se ela pegar você, seu carro perderá cinco vezes mais energia do que quando se locomover

Star Trek Invasion

Nessa aventura espacial, você tem um único objetivo: destruir naves inimigas

DICA: não deixe de cumprir a missão 1. Nela você conseguirá todas as dicas sobre como manejar a nave

DICA: quando algum inimigo estiver atirando atrás de você, aperte R1 e L1 para fazer um looping



DICA: para correr, basta apertar R2 duas vezes e segurar esse botão do joystick

P.S. A Activision é a responsável por esse bom game, recheado de ação espacial. Baseado nos filmes da nova geração de *Jornada nas Estrelas*, **Star Trek Invasion** segue os passos de jogos como **Wing Commander** e **Colony Wars**, em que o objetivo é pura e simplesmente destruir as naves inimigas e, dessa forma, completar as missões. A movimentação das naves em alta velocidade, com direito a loopings e outras manobras radicais, é bastante realista. A trilha sonora e os efeitos de som também não ficam atrás. Com comandos muito simples e controle sensível e preciso, você não terá problemas para pilotar sua nave. E ainda vai se divertir um bocado! ■

Star Trek Invasion — **8.0**

CONTROLE	8
DIVERSÃO	8
GRÁFICO	8
SOM	8

2 Jogadores | Memory Card

▲ [illegible]
[illegible] filme

▼ [illegible]
Falta ação em algumas missões

Trilha sonora e efeitos do filme

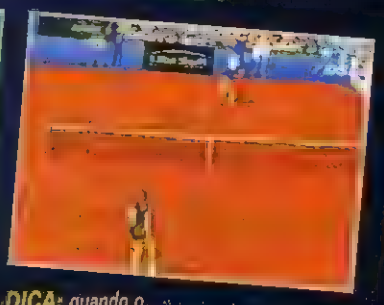
Star Trek Invasion tem trilha sonora e efeitos herdados dos filmes e da série de TV de *Jornada nas Estrelas*. Até mesmo Michael Dorn e Patrick Stewart, atores que emprestam suas vozes aos personagens da TV, trabalharam nas dublagens com o pessoal da Activision.

All Star Tennis 2000

Versão oferece mais de 30 jogadores para você escolher

DICA: use apenas quando estiver jogando na rede

DICA: cuidado para não rebater muito antes de a bola chegar. Os jogadores se jogam facilmente



DICA: quando o adversário estiver no saque, responda sempre para o lado que ele sacou.

P.S. **Quem curtiu *All Star Tennis 99* e estava esperando grandes novidades da nova versão poderá se decepcionar. Os gráficos de *All Star Tennis 2000* não melhoraram muito, e a movimentação dos personagens ficou meio imprecisa. O ponto alto do game são os mais de 30 jogadores (homens e mulheres) para você escolher, entre os quais destaca-se nosso craque Guga. Existem três modos de jogo – Exhibition, Tournament e Season –, e você terá a vantagem de escolher entre dois tipos de câmeras durante as partidas.** ■

All Star Tennis 2000 — **7.5**

CONTROLE	7
DIVERSÃO	8
GRÁFICO	7
SOM	8

2 Jogadores | Memory Card

▲ PONTO FORTE
Grande variedade na escolha de jogadores

▼ PONTO FRACO
Movimentação incoerente e imprecisa

Jogadora [illegible] brasileira no jogo

Além de figuras importantes no rankino mundial do tênis – como Gustavo Kuerten, Lleyton Hewitt, Richard Krajicek, Todd Martin, Conchita Martinez, Amelie Mauresmo e Barbara Schett – o jogo conta com dezenas de tenistas anônimos. Tem até uma brasileira chamada Amore!

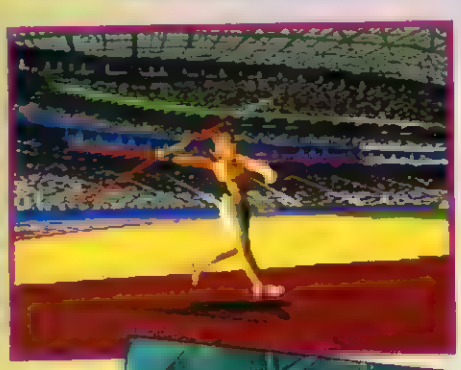
Sydney 2000

Depois de torcer por nossos atletas, você pode encarar as provas

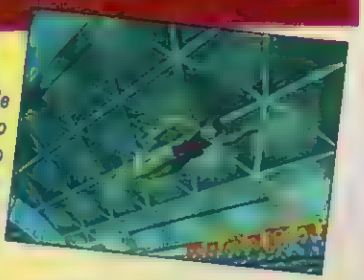
DICA: *na prova do arremesso de peso, preste atenção na flecha que aparece no chão. Ela indica a direção do peso*

DICA: *no salto triplo, você só precisa correr no primeiro salto. Depois é só escolher o ângulo dos próximos saltos*

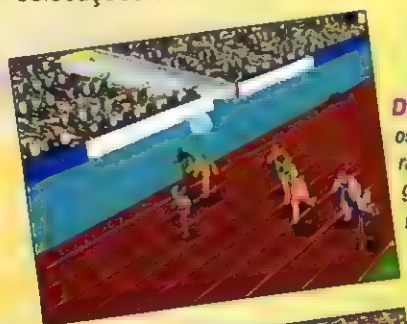
Depois de torcer por nossos atletas no outro lado do mundo, na Austrália, você agora poderá curtir algumas das modalidades esportivas em **Sydney 2000**, o único game oficial das Olimpíadas deste ano. O privilégio não será apenas da galera que tem PlayStation, pois a Eidos também lançou versões para os consoles da Sega e da Nintendo. O jogo inclui algumas modadilidades individuais de atletismo, tiro, natação, levantamento de peso, canoagem e ciclismo. Com apenas quatro botões que devem ser apertados seguindo um certo ritmo, o controle é bastante simples. O grande problema é que antes das provas não há indicação de quais botões usar em cada modalidade. Os bons gráficos permitem uma movimentação bastante real dos personagens. O som da torcida contagia, enquanto o narrador passa informações úteis, como colocações e recordes. ■



DICA: *não arremesse o dardo em cima da hora. Se ultrapassar a linha é falta*

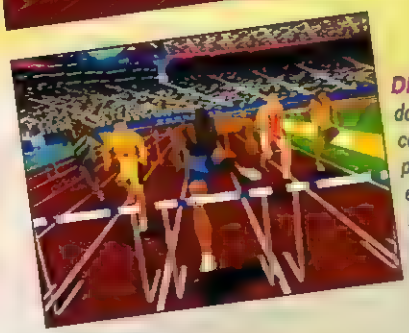


DICA: *na prova de natação, não pare ao chegar ao outro lado da piscina. Lembre-se de que é preciso voltar*



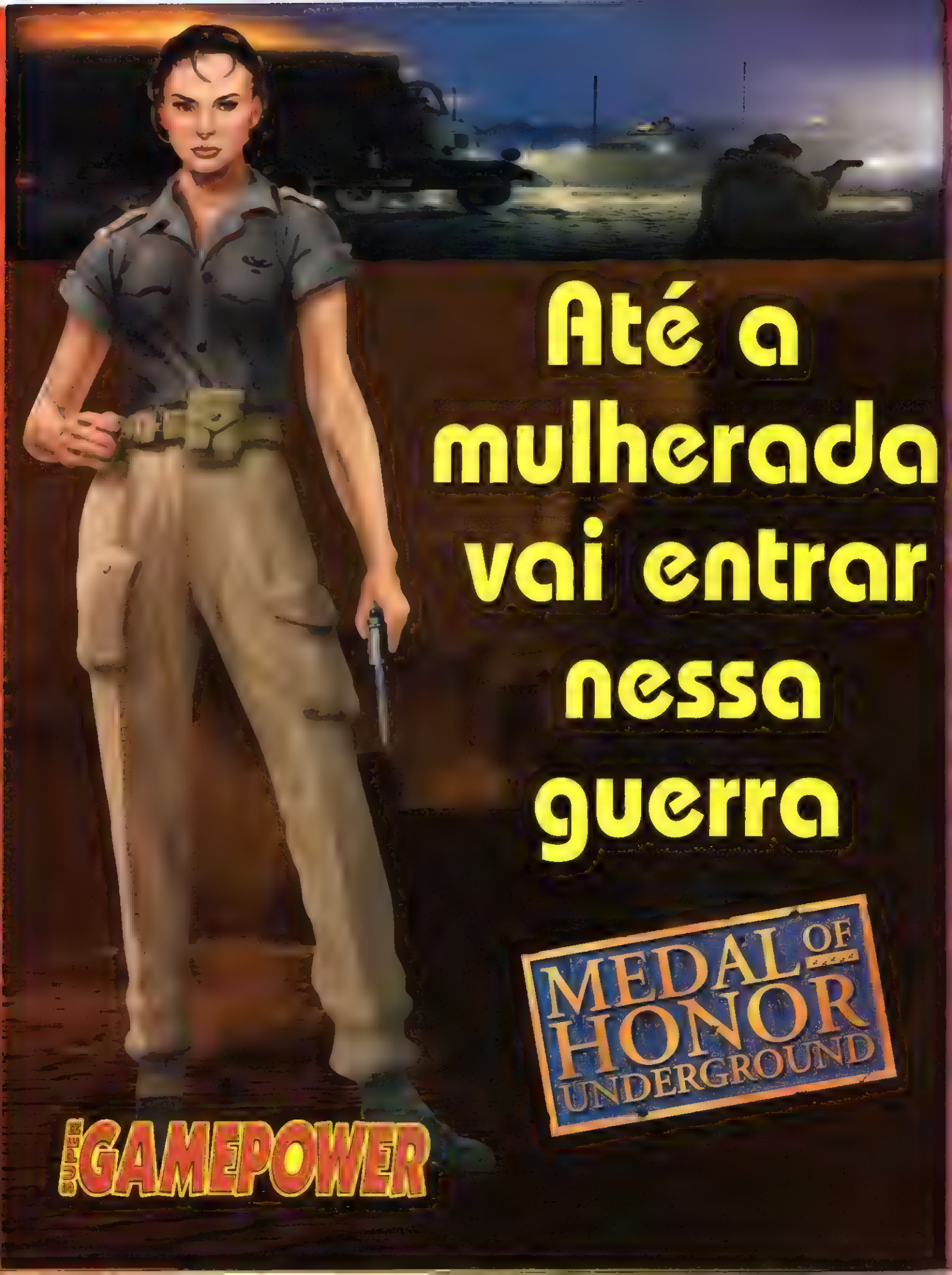
DICA: *aproveite os 100 metros rasos para garantir o primeiro lugar. Essa é a prova mais simples*

DICA: *nessa prova, levante o peso somente quando a linha do medidor de força piscar*



DICA: *na prova dos 110 metros com barreiras, pule quando estiver ainda longe dos obstáculos para não tropeçar*

DICA: *não se confunda no ciclismo. Você é quem pilota as três bicicletas, uma a cada volta*

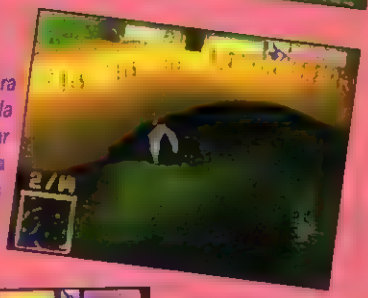

Até a mulherada vai entrar nessa guerra
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
SUPER GAMEPOWER

Dinosaur

Depois de arrepiarem nas telas do cinema, Aladar e sua turma vão detonar no seu PlayStation

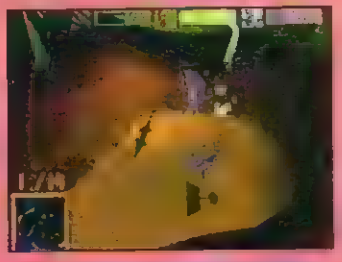
Dinosaur, da Ubi Soft, é baseado no filme lançado há pouco tempo pelos estúdios Disney. A história é a mesma: um ovo de dinossauro é roubado do ninho e acaba indo parar numa região em que vive uma família de macacos, que adota o bebê. Quando cresce, Aladar ajuda os macacos a se defenderem de outros bichos de sua própria espécie. Além desse dinossauro, você poderá assumir o papel do pterodáctilo Flia ou de Zini, um ágil macaquinho. Cada personagem tem vozes ■ características bastante peculiares. O controle do jogo é bastante simples, ■ o som, muito interessante, pois consegue transmitir o clima da floresta. Já os gráficos deixam muito ■ desejar. Os cenários chegam a atrapalhar, pois não é possível saber quais lugares são acessíveis. ■

DICA: *dê uma fruta de cada vez a Aladar. Assim ele cresce mais rápido e fica bem maior*



DICA: *use Flia para dar uma volta pela fase e procurar frutas, cristais ■ magias*

DICA: *ao contrário dos outros personagens, Aladar pode passar pela água*



DICA: *toda vez que surgir um trovão, corra até ele e pegue o resto de seus raios para ganhar magias*

DICA: *mate seus inimigos para ganhar energia extra. Ela ficará armazenada para quando você precisar*

DICA: *caso apareça algum inimigo quando estiver com Zini, suba na árvore. Se enfrentá-lo, vai ficar em desvantagem*

DICA: *sempre que fizer algo de importante, chegue perto das pedras mágicas. Elas gravam seu jogo*

DICA: *fique atento ao mapa das fases. Ele indica ■ locais para onde você deve se dirigir*

7.8

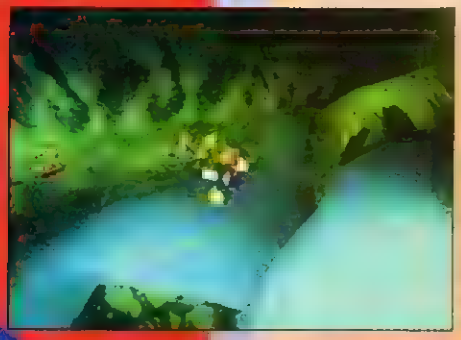
Rayman 2

Herói volta para encarar mais uma aventura: salvar seus amigos das garras de piratas malvadões

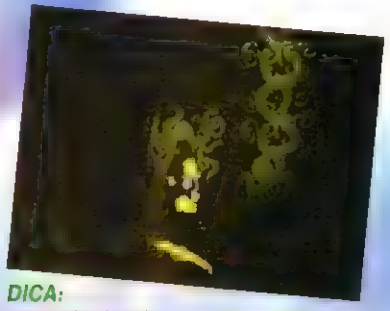
DICA: preste muita atenção nas cordas e raízes das árvores, tetos e paredes. Elas podem ser muito úteis para você se locomover e escapar

PS Depois do grande sucesso do primeiro jogo, o personagem Rayman está de volta e vai dar as caras em todos os consoles. As versões estão praticamente iguais, só que a do PlayStation perde um pouco nos gráficos. Mesmo assim, eles estão supercoloridos e limpos, sem nenhuma falha. As telas, sempre cheias, trazem paisagens bem legais. No estilo plataforma de **Mario 64**, você ficará encarregado de salvar seus amigos das garras de malvados piratas, que pretendem escravizar todo mundo. Os controles são muito simples e precisos, e não falta explicação dos comandos durante o jogo. O som não fica atrás: todos os personagens têm vozes peculiares e divertidas, e as músicas ajudam a manter o clima de aventura. ■

DICA: quando precisar ver de outros ângulos, segure os botões L1 e R1 do joystick

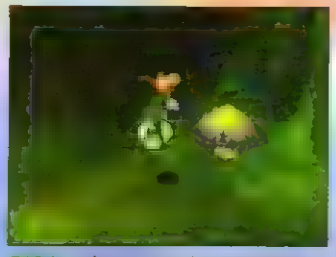


DICA: para aterrissar com a hélice de Rayman, basta apertar o botão de pulo enquanto ainda estiver no ar

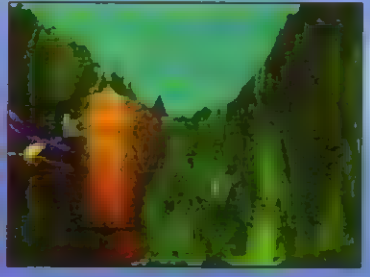


DICA: para andar de lado, basta segurar o botão R2 do controle

DICA: aproxime-se das pedras do pensamento para conseguir informações importantes



DICA: pule em cima dos cogumelos para ganhar um grande impulso quando for pular



para conseguir visão em primeira pessoa você deve segurar os botões R1 e L1 juntos

DICA: cuidado para não mergulhar nas águas cinzentas. Ao contrário das claras, você não pode nadar nelas

Rayman apareceu após tempestade

A origem de Rayman é tão estranha quanto o próprio personagem. Tudo o que se sabe é que, depois de uma noite de tempestade, pescadores da Clareira dos Sonhos encontraram a estranha criatura, sem pernas e braços, dormindo tranquilamente à sombra de uma palmeira.

Novos títulos já estão no forno

A galera que curte Rayman pode comemorar, pois a Ubi Soft já está desenvolvendo novas aventuras do herói. **Rayman 3**, **Rayman 4** e **Rayman Tribe** (um game multiplayer de corrida) já estão no forno, mas ainda não há previsão de lançamento.

Rayman 2
Aventura
UbiSoft
9.5

CONTROLE	9
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	10
SOM	9

1 Jogador · Memory Card

▲ PONTO FORTE
Gráficos coloridíssimos e sem nenhum tipo de falha

▼ PONTO FRACO
Em algumas partes do jogo, falta um pouco de ação

Iron Soldier III

Iron Soldier III

Ação	8.5
Vídeo	
CONTROLE	[illegible]
DIVERSÃO	[illegible]
GRÁFICO	[illegible]
SOM	[illegible]

[illegible]

▼ [illegible]

Seqüência tem gráficos bem melhores em relação às duas versões anteriores, lançadas para o extinto Jaguar, da Atari

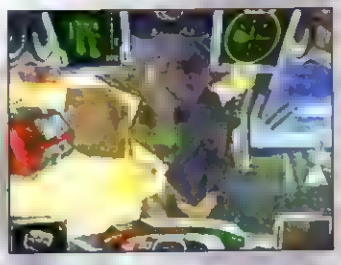
DICA: *caso esteja com pouca munição, pise sobre os tanques. A energia que você perderá será mínima*

DICA: *destrua as fábricas e os alojamentos. Existem itens escondidos dentro deles*

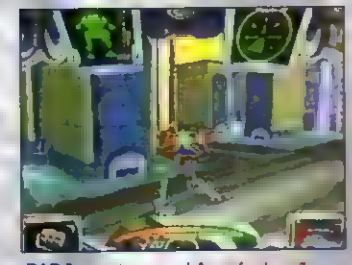
DICA: *use a metralhadora para acertar alvos em movimento, como helicópteros e tanques de guerra*

PS Em **Iron Soldier III**, você será responsável por pilotar um dos três tipos de robôs gigantes chamados Iron Soldier. Essas máquinas são armas usadas pela United Republic, uma das últimas nações independentes do mundo, para proteger o país das ações terroristas de grandes corporações que pretendem acabar com os governos democráticos. O ponto alto do jogo são os gráficos, muito bem detalhados e sem falhas poligonais. Existem três modos de jogo: o Arcade, o Mission e o Cooperative. Neste último, dois jogadores podem lutar contra os inimigos. O controle dessa versão não é dos melhores: fica um pouco difícil pilotar os robôs porque falta botão de comando. E também só há uma opção de câmera. Mas pode esperar, pois você terá muita ação e explosões bem barulhentas. ■

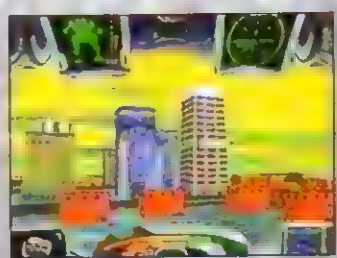
DICA: *faça os helicópteros caírem sobre as fábricas e os alojamentos. Assim você economiza munição*



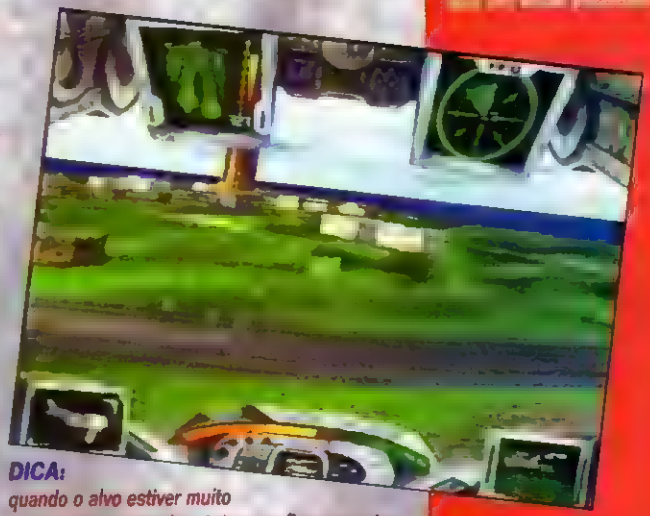
DICA: *cuidado para não ficar muito perto das explosões. Elas sugam grande quantidade de energia*



DICA: *contra os robôs móveis, não adianta utilizar metralhadoras. O jeito é usar as granadas de mão*



DICA: *use as granadas de mão também em alvos fixos, como prédios e torres*



DICA: *quando o alvo estiver muito longe, use a mira telescópica que fica no canto direito da tela*

Outros dois robôs para você pilotar

[illegible]

Versões anteriores são do Jaguar

[illegible]

Spider-Man

Novo game da Activision marca a volta triunfal do bom e velho Homem-Aranha. Desta vez, o herói vai ter de provar que não é um criminoso e, de quebra, salvar Nova Iorque da ameaça de um gás letal

O bom e velho Homem-Aranha, um dos maiores heróis dos quadrinhos, teve sua volta triunfal nesse game de ação da Activision. Depois de aparecer em outros consoles, ele chegou botando pra quebrar no PlayStation. Spidey foi alvo de uma armação e, para provar sua inocência, terá de correr atrás de inúmeros vilões, muitos conhecidos da galera. De quebra, ele ainda vai encarar a missão de salvar a cidade de uma ameaça: um gás letal que pode se alastrar pelas ruas. A movimentação do personagem não se limita ao chão. Você pode usar sua teia para se pendurar e saltar de um prédio para outro, além de andar pelas paredes e pelo teto. As dez fases do jogo são bem variadas e cheias de áreas e itens escondidos. Os controles são muito bons: a movimentação, bastante precisa, flui bem. Mas chega de conversa. Agora é hora de você mesmo conferir todos os passos de **Spider-Man**.

SPIDER-MAN

Ação
Neversoft/ Activision
9.5

CONTROLE	10
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	9
SOM	9

1 Jogador - Memory Card

▲ **PONTO FORTE**
A movimentação totalmente livre e com resposta rápida

▼ **PONTO FRACO**
Faltou uma variação maior de músicas

O guarda-roupas de Spidey

Peter Parker *- No treino Item Hunt, comece coletando as moedas ao redor da sala. Em seguida, pegue as que estão no centro e rapidamente aperte R1 para subir na plataforma perto da porta 2. Use R2 para ir à plataforma da porta 4 e coletar as últimas moedas. O chão central vai se abrir. Desça por ele, vire-se para trás (em direção à porta 1) e corra rumo à parede iluminada com um "?", até passar por ela. Tudo isso em menos de 1 minuto!!! Lá você pega a roupa Peter Parker. Para vestir essa ou outras roupas, entre no menu Special*

Spidey Unlimited *- Acabe o jogo duas vezes. Use L2 para ficar invisível!*

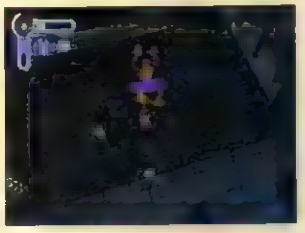
Spider-Man 2099 *- Pegue todos os Comics. A roupa dá força duplicada*
Symbiote Spider-Man *- Acabe o jogo. O uniforme confere teia ilimitada*
Captain Universe *- Acabe o jogo no nível Hard. Oferece força duplicada, teia ilimitada e invencibilidade*
Scarlet Spidey *- Vença Rhino*
Ben Reilly *- Vença Venom no primeiro confronto*
Amazing Bag Man *- Use o código da seção Dicas. Esse uniforme só permite carregar dois cartuchos de teia por vez*
Quick Change Spidey *- Faça mais de 10 mil pontos no treino Zip-Line. Só permite usar 2 cartuchos de teia por vez*

Movimentação do Homem-Aranha

Pular - X
Soco - -
Chute -
Teia (aprisionar) -
Agarrar - △ +
Teia na vertical - R1
Teia na diagonal - R2
Mirar - L1
Tiro de teia - △ + ↑
Luvas de teia - + ←
Escudo de teia - + →
Puxar o adversário - + ↓

Pule e se agarre nas paredes para explorar as fases. Você também pode andar pelo teto. Para soltar, pule

As setas vermelhas que aparecem nos lados ou no canto inferior da tela indicam a presença de inimigos



Ao andar pelo teto, o ponto branco que fica no chão indica o exato local sobre o qual você está

Comic Collection

Os Comics (quadrinhos) estão escondidos no jogo, em locais, às vezes, muito difíceis de encontrar. A localização deles está indicada no Detonado pelas fotos contornadas em lilas pontilhado. Pegue todos para conseguir uma roupa adicional (Spider-Man 2099). Mas atenção: só é preciso coleta-los uma vez. Mesmo que morra depois de pegar um **Comic**, você não precisará ir atrás dele quando voltar à fase

Para checar quais Comics você já conseguiu, entre em Gallery e Comic Collection. É possível dar zoom nas capas para ver os detalhes

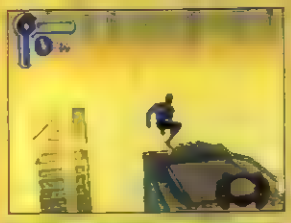
Get to the Bank!

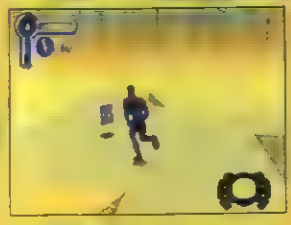
1 - Durante o jogo, sempre siga a bússola do canto da tela. Vá pulando pelos prédios com R2

2 - Se a tela ficar distorcida ou sua cabeça brilhar, há inimigos por perto!

3 - Suba nos outdoors para pular de uma altura maior em direção aos outros prédios

Bank Approach





1/2 - Logo no início, vire-se para a esquerda e vá até o topo do prédio 4 para pegar um Comic

3 - Siga a bússola até o topo do banco e acabe com todos os inimigos

Hostage Situation

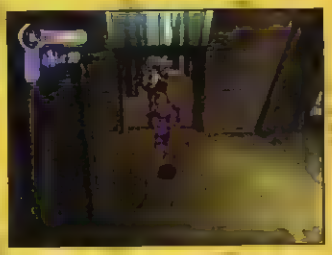
1 - Depois de matar os dois inimigos, use R1 para prosseguir pelo teto. Contorne a sala de vidro iluminada

2 - Fique acima do terrorista de guarda no escritório e espere o outro se afastar da porta

3 - Pule e, rapidamente, dê um soco para derrubar o terrorista. Ataque o outro para salvar o refém

4 - Fique sobre a grade (perto da sala de vidro) e suba pela tubulação com R1

5 - Depois de matar o inimigo na sala, aperte os botões na sequência (1, 2, 3)

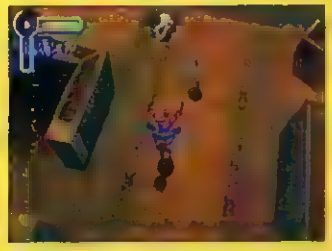


6 - Saia da sala, mate os inimigos e siga reto para ir à próxima parte

7 - Logo que entrar, use R1 para passar despercebido. Espere o terrorista ficar na parte com sombra para matá-lo sem ser visto

8/9 - Fique em cena do terrorista no meio dos escritórios. Use L1 para mirar o atiro teia no outro

SPIDER-MAN



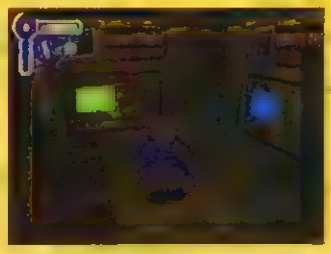
10 - Depois pule rapidamente para acabar com o primeiro inimigo e salvar mais reféns

11 - Levante a cadeira do escritório para achar mais um Comic

Stop the Bomb!

1/2 - Ande sempre pelo teto. Espere o terrorista que está patrulhando se afastar e elimine os outros, um a um, sem ser visto

3 - Depois de salvar os reféns, use R1 na grade



4 - Ao chegar à sala do cofre, habilite suas luvas de teia, aperte o botão da esquerda e mate os terroristas

5 - Volte à entrada da sala (no detector de metais) para pegar outro Comic

6/7 - Levante a bomba (soco), leve-a até perto do cofre e deixa-a lá. Aperte o botão da direita, jogue a bomba dentro do cofre e aperte de novo o botão

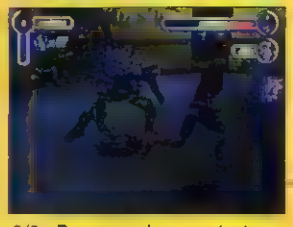
Race to the Bugle

1 - É preciso chegar ao final da fase antes de a barra do topo da tela terminar

2/3/4 - Quando ouvir os guardas conversando, antes de subir ao topo do prédio, desça para a direita para achar outro Comic

Spidey vS Scorpion!

1 - Prenda Scorpion com teia para JJ não morrer



2/3 - Destrua todos os móveis e plantas da sala para que outro Comic apareça no chão

4 - Para acabar com Scorpion, dê uma voadora com soco (luvas de teia) e rapidamente pule para se afastar. Fique repetindo esse ataque

Police Chopper Chase

1 - Siga a bússola e afaste-se sempre das miras que aparecem

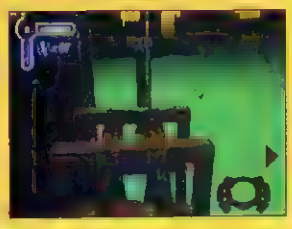
2 - Ao chegar ao prédio em que dois inimigos saem de um quartinho, espere o helicóptero destruir o bloco da direita para pegar outro Comic

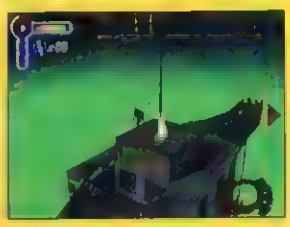
Missile Attack

1 - Suba pela esquerda e sempre desvie das partes de madeira

2 - Passe rapidamente pelo centro da última parte, toda de madeira

Building Top Chase





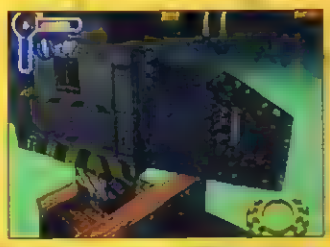
1/2 - Passe pelo prédio em construção, suba no outro mais alto e então siga para o guindaste. Entre no buraco da parte superior e pegue outro Comic

3 - Entre no andar das três janelas que serão destruídas nesse prédio

4 - Siga pelos caixotes pendurados, mas não fique muito tempo sobre eles!

Scale the Girders

1 - Bem no começo, ao invés de subir, desça e siga para a esquerda para pegar outro Comic



2 - Suba ao topo e ande até a ponta do guindaste para seguir ao final da fase

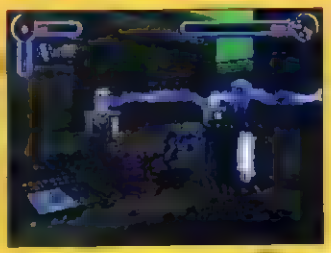
Police Evaded

1/2 - Ao chegar ao prédio com telhado de vidro, deixe que seja quebrado. Entre e atire teia no vidro azul para pegar o Comic

3 - Siga pelo caixote pendurado até o prédio com duas torres vermelhas

Spidey vS Rhino!

1/2 - Fique próximo dos barris dos cantos e atraia Rhino para que destrua todos eles. Pegue o Comic que aparecerá



3 - Atraia Rhino para as partes elétricas para terminar de matá-lo

Catch Venom

1/2 - Nessa fase, não é aconselhável seguir a bisteca o tempo todo. Pule sempre bem alto e siga para onde Venom estiver indo

3 - Quando Venom der uma parada no prédio em construção, siga imediatamente para a esquerda e ache outro Comic

4/5 - Quando retomar o controle depois da seqüência no prédio, não siga Venom. Vá para a esquerda (pelo beiral)

6 - Pule bem reto para o próximo prédio para pegar outro Comic na beirada da direita

Spidey vS Venom!

1 - No início, dê seqüências de socos com luvas de teia, mas não fique muito tempo próximo de Venom

2 - Levante o carro para encontrar outro Comic

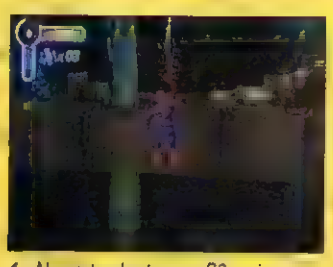
SPIDER-MAN

3 - Fique pelos cantos e, logo que Venom ficar visível, jogue tiros de teia. Levantando as lixeiras você acha energia e teia

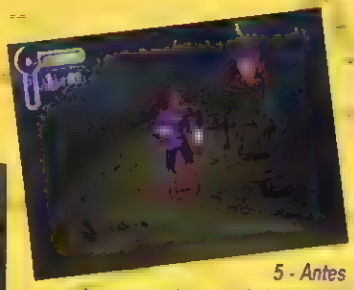
Sewer Entrance

1 - Siga Venom pela abertura na parede e elimine os Lizardmen

2/3 - Siga até a entrada da parte aberta. Ao invés de seguir em frente, volte para pegar o Comic



4 - Na parte aberta, use R2 e siga pelos canos até a porta

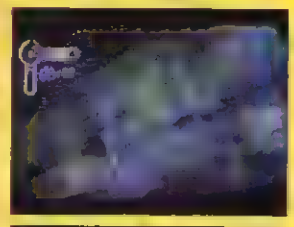


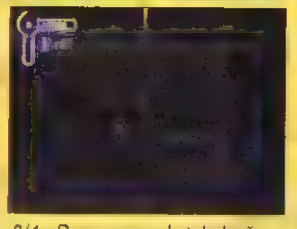
5 - Antes de entrar pela porta, habilite suas luvas de teia

Sewer Cavern

1 - Avance pelos canos e, ao chegar à parede final, mire com L1 e use R2 para seguir para os canos ao lado

2 - Passe para a outra tubulação usando o mesmo processo





3/4 - Dessa segunda tubulação, use L1 para ir até cano escondido atrás da cachoeira e pegar outro Comic

5 - Para sair da parte do Comic, siga pelos canos da esquerda (olhando para fora)

6 - Talvez você precise descer um pouco para alcançar o último cano. Antes de passar pela porta, habilite as luvas

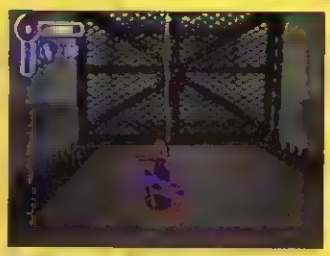
Subway

1 - Tudo que você precisa fazer é manter-se em cima do trem até que a barra de baixo da tela chegue ao final

Sewage Plant

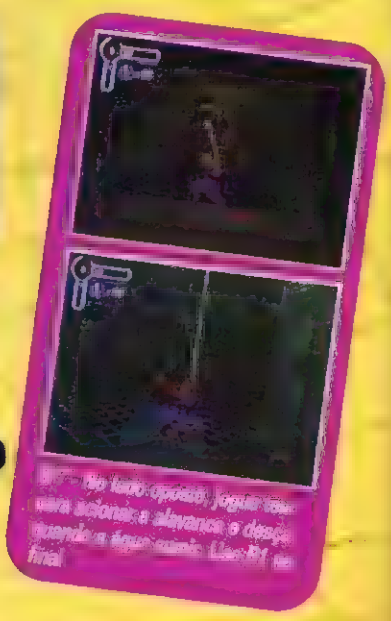
1 - Pule em cima dos Lizardmen do início para não perder tempo com eles

2/3 - No final do corredor, siga à esquerda para pegar mais um Comic



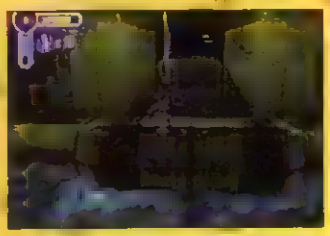
4 - Siga pela outra parte do corredor e use R1 quando chegar à grade

5 - Logo que subir, mate os dois Lizardmen em um dos lados



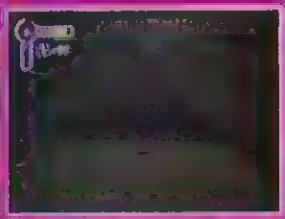
8 - Seja rápido e, na sala seguinte, acione as três alavancas

2 - Aperte o botão lateral



2 - Ignore os Lizardmen e use R2 para passar pelo cano até a entrada. Acione a alavanca e Venom passará por você. Desça para a outra parte

3 - Depois de descer os dois andares, aperte o botão da parede



9/10 - Volte à parte onde [illegible] os dois Lizardmen. Ela estará aberta, siga em frente

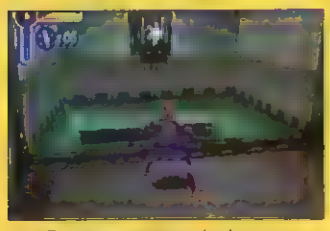
3 - Use R2 para ir à parte oposta (à da direita) e aperte o outro botão. Volte para apertar o botão da parte esquerda e, de novo, o da direita

3 - Acione a alavanca que está atrás de um dos caixotes

[illegible] - Do mesmo local, vire-se em direção à cachoeira e use L1 para jogar teia no botão da esquerda. Todas as portas se abrirão. Suba no início da fase e passe pelas portas abertas

4 - Depois de apertar duas vezes cada botão, volte à parte esquerda e pegue outro Comic

4 - Atrás do outro caixote há mais um Comic esperando por você. Saia pela nova abertura



11 - Repita o processo de descer e acionar as três alavancas. Volte de novo à parte dos Lizardmen

12 - Desça pelo buraco para voltar ao corredor inicial e seguir pela parte que se abriu. Suba perto do final do corredor para completar a fase

Hidden Switches

1 - Vá para a parte esquerda usando R2 logo no início

5 - Para sair da fase, desça ao centro e saia pela abertura na parede

Tunnel Crawl

1 - Ignore os inimigos e entre pela grade estourada. Avance pelo teto usando ↑, bem na hora em que a água baixar

Venom's Puzzle

1 - Logo no início, vire-se de costas e siga para a sala da cachoeira

2 - Você precisa descer dois andares logo que entrar. Para isso, dê um passo à frente para cair e, imediatamente, vire-se para trás para segurar na parede

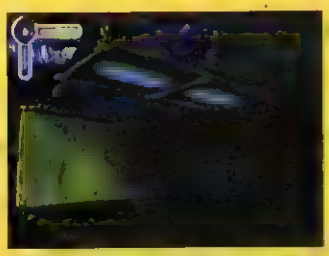
The Lizard's Maze

1 - Ao encontrar Venom, ataque-o até ele sumir. Siga em frente

2 - Siga pelo teto, desviando das goteiras

3 - Ao se aproximar das paredes laterais abertas, aguarde um instante para os esmagadores não pegarem Spidey

SPIDER-MAN



4 - Continue e entre à direita na intersecção

5 - Habilite as luvas e bata mais um pouco em Venom. Siga pelo teto

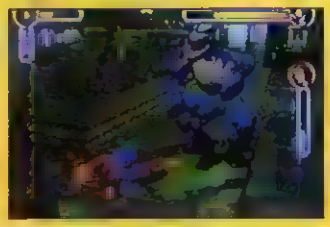
6 - Depois de falar com o Lizard, vire-se. Aparecerá outro Comic!

7 - Saia de lá, cruze dois córregos por cima e, no terceiro, siga (pelo teto) à direita

8 - Passe por mais dois pares de blocos esmagadores e entre na segunda intersecção depois deles

Spidey vS Venom Again!

1/2 - Você precisa acabar com a energia de Venom, mas não pode deixar a barra da direita encher senão Mary Jane se afogará. Então olhe de qual lado a água está vindo (sob o chão do vidro) e desative a alavanca correspondente com teia ou suco. Quando puder, ataque Venom à fique esperto, pois ele vai realizar as alavancas!

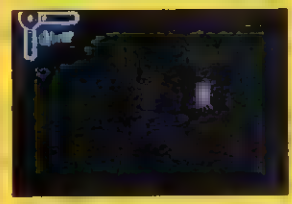


3 - Durante a luta, teia e energia aparecem sobre as máquinas laterais (ao fundo). Pegue se conseguir

Symbiotes Infest Bugle

1 - Os Symbiotes são muito fortes. Evite lutar contra eles. Uma boa estratégia é fugir pelo teto

2 - Jogue teia através da grade para libertar um prisioneiro. Depois siga para o outro canto da sala



3/4 - Passando pelo corredor, use R1 na grade do canto e, na ventilação, pegue um Comic

5 - Saia da ventilação e siga para a outra sala. Ande pelo teto até a parede de vidro estourar lá embaixo

6 - Seja rápido! Pule para descer, entre na parte de vidro, corra até a grade no fundo (à esquerda) e use R1

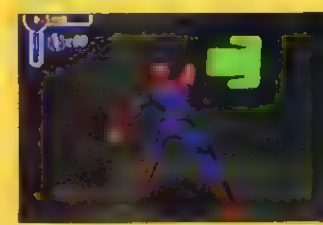
7 - Depois de matar o Symbiote, grude na parede e siga pelo teto. Acione o botão embaixo de você com L1

8 - Passe por cima de todos os armários e vá até o final da sala, onde encontrará um botão. Acione-o de longe com a teia e entre na abertura

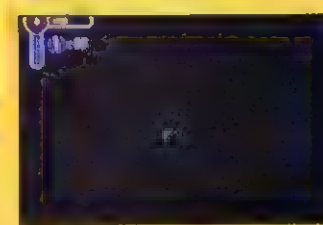
Elevator Descent

1 - Fique totalmente imóvel até que o elevador pare de descer

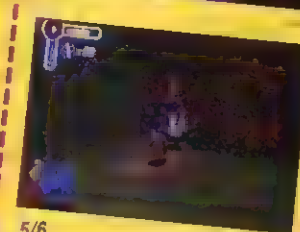
2 - Então pule e agarre-se à parede, na mesma altura do elevador. Duas portas se abrirão dos lados



3 - Acione o botão da direita para fazer o elevador descer de novo. Fique esperando ao lado do botão



4 - Quando o elevador parar, pule e desça pela parede oposta. No caminho, pegue energia



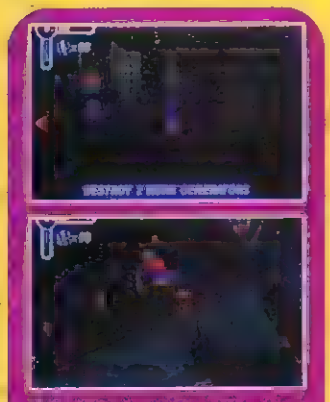
5/6 - Ao chegar lá embaixo, não mate os Symbiotes. Acione o botão da esquerda e pegue outro Comic

7 - Fique desviando dos Symbiotes e acione o botão da direita. Entre na nova salinha para terminar a fase

Stop the Presses

1 - É preciso destruir todos os geradores. Para isso, golpeie as duas partes laterais do primeiro

2 - Suba com R1 e siga pelo teto para a frente e para a esquerda. No canto da sala, desça e entre pela abertura da parede esquerda para destruir outro gerador



3 - Volte à primeira sala e entre imediatamente pela nova abertura à sua esquerda

5 - Depois de destruir o terceiro gerador, levante a pilha de papéis perto dele para achar um Comic

6 - Siga pela mesma parede do Comic e entre na próxima abertura. Pule para a esquerda para não ser pego pelo rolo

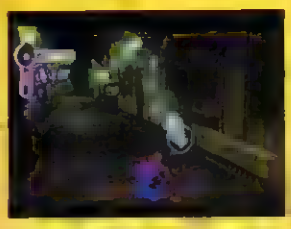
7 - Destrua o último gerador, saia da sala e siga de novo pela porta que se abriu à esquerda

Bugle's Basement

1 - Usando as luvas, mate o Symbiote e entre na primeira à esquerda. Pule o vapor e destrua o gerador

2 - Acione o botão perto do gerador, aproxime-se dele e use L1/R2 para subir a uma sala secreta onde encontrará um cartucho de teia de magnésio. Com essa teia, basta um tiro para acabar com os Symbiotes. Mas cuidado para não desperdiçá-la

3 - Saia da sala do gerador, vire à esquerda e pule por cima do fogo para continuar



4/5 - Logo que o Spider Sense for acionado, pare e use L1 para selar com teia (mira lilás) os canos estourados. Outro Comic aparecerá

6 - Seguindo caminho, ignore a alavanca e entre à direita

7 - Siga à esquerda, entre na última passagem antes do fogo e use R1. Na salinha escura, acione o botão e torne a descer

8 - Siga à esquerda e depois à esquerda de novo. Destrua o último gerador. A parede atrás do gerador é falsa e tem mais magnésio para você! Saia dali e vá para a esquerda

Spidey vs Mysterio

1 - Logo no início, pule para a direita para não ser agarrado pelo monstrão! Você deve atirar bolas de teia nos pontos brilhantes dele até explodirem. Pegue as energias que aparecerem

2 - Logo depois de explodir todos os pontos brilhantes, jogue-se em direção ao chão para encontrar um Comic (entre os pés dele)

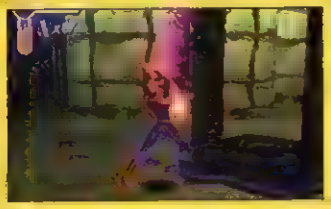
3 - Em seguida, suba até a altura da cabeça do monstrão e acabe com os pontos de onde saem os lasers

4 - Por último, fique atirando teia na cabeça dele, desviando da parte eletrocutada (branca) que se move

SPIDER-MAN

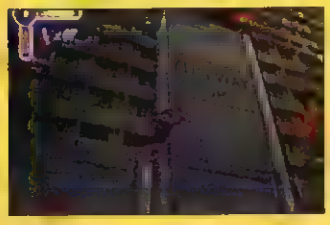
Waterfront Warehouse

1 - Logo de cara, use R1 para pegar magnésio e itens nos ferros de sustentação

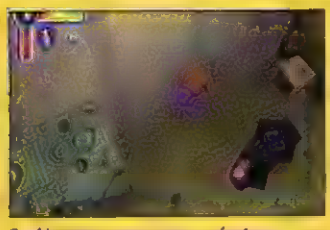


2 - Essa fase é bem fácil. Destrua o gerador à sua frente e depois o da lateral, sobre as caixas empilhadas

3 - É possível acabar com os Symbiotes facilmente, usando magnésio ou então jogando neles as caixas e os barris explosivos



4 - Depois de explodir os dois geradores, vá até o final da sala (perto do primeiro gerador) e escale a parede com setas



5 - Na passagem escura, destrua o gerador à esquerda e siga à direita para chegar em outra sala

6 - Destrua os geradores dessa sala e pegue o Comic escondido entre os caixotes empilhados

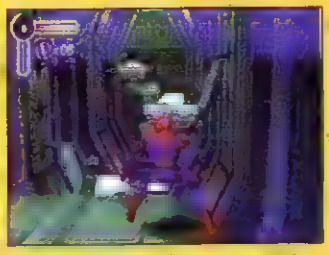
7 - Passe pela abertura da parede, siga pela tubulação e caia até passar do primeiro ventilador no chão

8 - Quando chegar ao segundo ventilador, cuidado: desça pela parede da direita até a plataforma de baixo

9/10 - Ainda não caia no buraco! Siga antes pelo teto e dê um soco na portinha do final para chegar à sala secreta do Comic

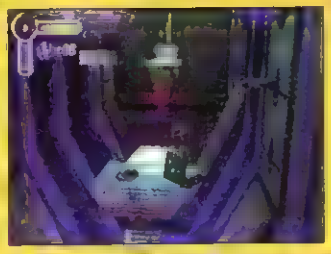
Underwater Trench

1 - Atrás do cano da direita, você encontra mais teia. Entre na próxima sala



2 - Na parte inicial, fique no canto da direita, olhando para frente. Pule e use R2 para ir à primeira plataforma

3 - Suba pela rampinha lateral e destrua o canhão com soco



4 - Siga em frente, com R2, para ir a outra plataforma

Dessa segunda plataforma, use L1 e mire acima, à esquerda, para usar L2 para a plataforma superior

Na área seguinte, use L1 para a primeira plataforma para o que fica à esquerda (no alto). Então pule bem alto e use R2 para ir à terceira plataforma e chegar à porta

8/9 - Nessa sala intermediária, acione a alavanca atrás do cano e prepare-se para voltar todo o caminho até a primeira área com plataformas. Entre na porta debaixo da entrada inicial para encontrar o Comic

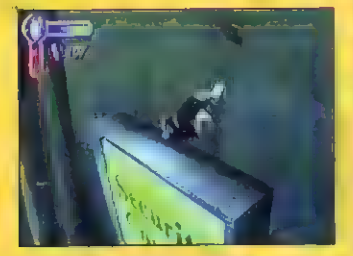
10 - Volte às salas das plataformas. Na terceira e última, comece usando L1 para a esquerda, no alto. Siga pela porta final e passe pelo corredor para terminar a fase

Stopping the Fog

6 - Pule com R2 para a passagem na parede e, na sala intermediária, aproveite para conseguir energia

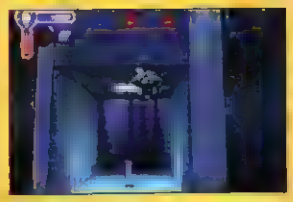
1 - Logo no início, corra para a frente e pegue o magnésio no centro da fase. Corra mais alguns passos

3/3 - Vire-se de costas e pule para subir pela coluna central em achar a armadura

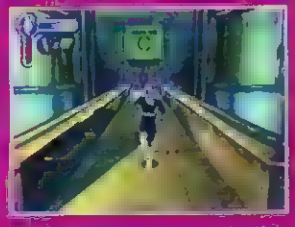


4 - Do alto, pule e vá grudado pela parede até a porta com sinal verde em cima. Entre nela

5 - Na sala, aperte o botão do computador lateral e saia

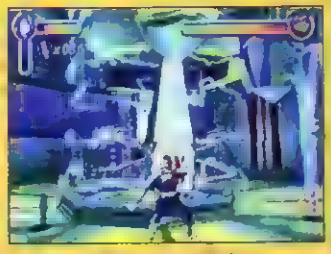


6/7 - Agarre na parede e desça. Siga por baixo de um dos corredores até a coluna no centro. Desça para achar um Comic

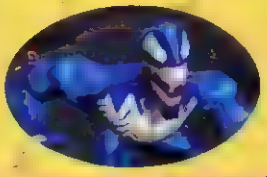


3 - Suba de novo, entre nas salas A, B e C (em qualquer ordem) e acione o botão em cada uma delas. Economize bastante tela para a luta contra Carnage

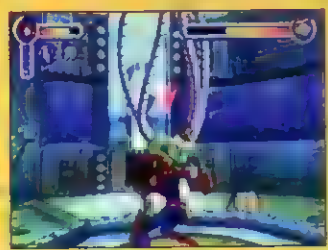
Spidey vs Doc Ock!



1 - Corra em volta de Doc Ock. Conforme os botões aparecerem, aperte-os para baixar o escudo dele



2 - Logo que o escudo baixar, fique longe, no canto, de olho na sala toda. Somente na primeira vez em que o escudo voltar, o Comic vai aparecer em algum lugar, por poucos segundos! Se perdê-lo, aperte Start e recomece a luta



3 - Depois de pegar o Comic, baixe de novo o escudo e soque Doc Ock com luvas de teia. Repita isso até derrotá-lo

Spidey vs Carnage!

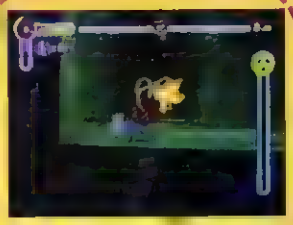
1 - Pegue o Comic na parte central da bolha. Não se preocupe se morrer. Começando a luta de novo, você não precisará mais pegá-lo

2 - Logo que retomar o controle, use para deter os movimentos de Carnage e aproxime-se dele

3/4 - Fique entre ele e a parede e use o escudo de teia para empurrá-lo para a bolha. Mantenha Carnage preso ao jogando pequenas rajadas de teia com toques curtos no controle para não desperdiçá-lo de [illegible]

Spidey vs Monster Ock!

1 - O objetivo é fugir a todo custo de Monster Ock. Fique pulando e usando R2 sem parar



2 - Na primeira virada, pegue o Comic que está à vista

3 - Sempre que chegar a um beco sem saída, use R1, pule para soltar do teto e depois aperte R2 rapidamente para seguir em frente

4/5 - Fique atento: quando chegar ao nível 2 (repare na porta), encontre o último Comic logo no início!

6/7 - Assista ao divertido final desse excelente game, cheio de personagens do mundo de Marvel

Wild Arms 2

Ashley se vê diante de seu próprio destino: sua missão é resistir a um espírito maligno que ameaça seu grupo. Confira o detonado do segundo CD da saga da Sony e como chegar ao seu final

PS As forças do mal ameaçam você e seu grupo na continuação de sua jornada pelo mundo de **Wild Arms 2**. Nas páginas a seguir, você vai acompanhar o passo-a-passo do segundo CD do game. Recapitulando a história: o RPG da Sony conta a saga de Ashley, um novato da Força Especial de Combate; Brad, um ex-herói que fugiu da prisão; e Lilka, uma aprendiz de maga que tenta ser como a irmã desaparecida. Os três personagens, mais um trio que se junta a eles no decorrer do jogo, formam a equipe Arms, comandada por Irving, um cara da família que carrega a espada amaldiçoada Sword of Disasters há séculos. Na primeira metade do jogo, você luta contra uma organização terrorista que tenta impor uma política injusta à sociedade. Já na segunda parte, você tem de lutar contra seu próprio destino, pois Ashley carrega consigo um espírito maligno que pode se manifestar a qualquer momento, fazendo do mundo um inferno. Nessa seqüência, a Sony trouxe uma grande inovação à série ao substituir gráficos em 2D por imagens poligonais, dando mais liberdade de movimentação aos personagens. Além disso, a câmera agora é ajustável, e o jogo conta também com algumas animações ao estilo anime. O som é bem legal e as músicas, que resgatam o clima de Velho Oeste, foram gravadas com instrumentos de verdade, entre os quais destaca-se o violão. É isso aí! Aproveite as mais de 60 horas de diversão, recheadas com centenas de batalhas e uma jogabilidade que mistura elementos das séries **Zelda** e **Final Fantasy**. No final da matéria, você vai encontrar as correções da parte relativa ao primeiro CD do jogo, publicada na edição anterior.

Comandos Gerais

□ - usa as tools
○ - sai do menu
△ - entra no menu
X - correr/selecionar itens
R1 - câmera direita
L1 - câmera esquerda

Parte 1

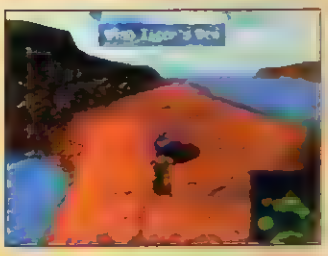
Magias do Level 2

1 - Com Lilka, use o teletransporte Orb para qualquer lugar. Por uma força misteriosa, você vai parar nessa ilha, onde há uma casa (Island Outpost)

2 - Pegue o livro High Crest com esse cara. Depois pegue também o baú que está atrás da casa, pois ele tem um acessório que previne ataques surpresa

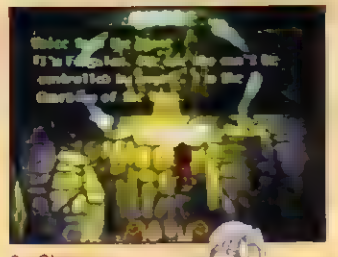
3 - Use de novo o teletransporte Orb e vá para Sielje Region. Entre na escola e vá até a biblioteca. Mostre o livro High Crest para esse cara. Depois volte a Island Outpost e fale com o cara para pegar magias do level 2

Wind Tiger's Den



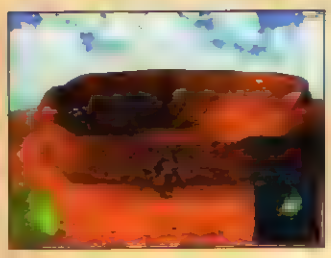
1 - Pegue o teletransporte para Valeria Chateau. Voe bem ao norte do mapa e estacione a nave na luz para encontrar Wind Tiger's Den (mais adiante)

2 - Antes que o vento passe, acenda todas as tochas com Lilka para abrir as portas



3 - Cheque a estátua e pegue a Guardian Fengalon. Equipe-se com ela e vá para Holst

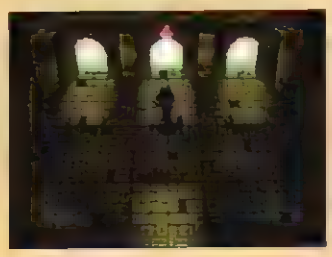
Chaves Duplicate



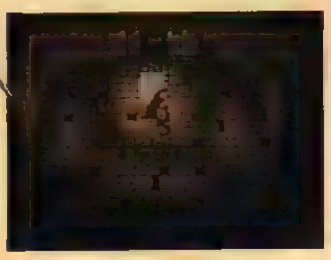
1 - Se você quiser mais chaves Duplicate (elas servem para abrir os baús selados), pegue o teletransporte para Guild Galad e depois o Hovercraft no mar, assim será possível circular pelo lado externo do oceano. Vá à última ilha ao sul do mapa, onde há uma cratera gigante no meio. Fique circulando rente a ela. Quando enfrentar o inimigo chamado Babalou, roube a chave dele (use a Guardian Fengalon)

Shining Garden

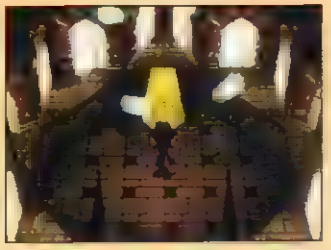
1 - Vá até o mar central e entre em Shining Garden ao norte (use o teletransporte para Valeria Chateau e depois o Hovercraft no mar, assim conseguirá navegar na parte interna do oceano)



2 - Entre primeiro na porta da direita, depois na da esquerda e depois na de baixo



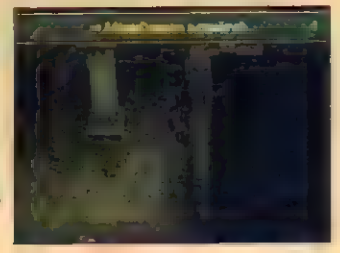
3 - Escreve a senha **RAY**



4 - Cheque o bloco sagrado e pegue a Guardian Stare Roe. Saia do local

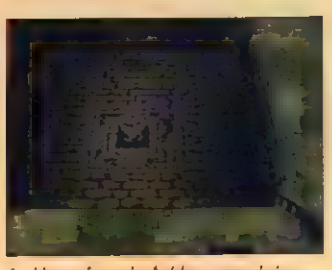
Thunder Lion Cage

1 - Vá para oeste do mar central e entre no templo, que fica a noroeste de Baskar



2 - Use Pooka para pegar esse baú com Album Coupon

3 - Você deve acionar duas dessas alavancas



4 - Use a faca de Ashley para abrir a porta

Wild Arms 2

RPG
Sony/
Media Vision

9.0

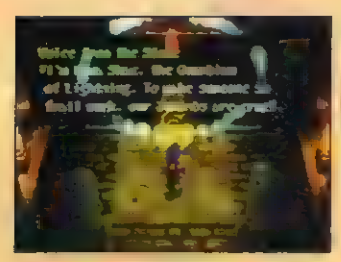
CONTROLE	9
DIVERSÃO	9
GRÁFICO	9
SOM	9

1 Jogador - Memory Card

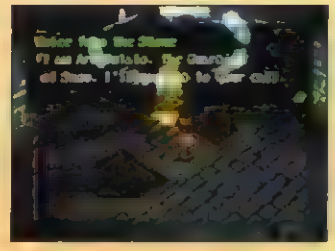
▲ PONTO FORTE
A movimentação rápida e precisa dos personagens e a história intrigante

▼ PONTO FRACO
As batalhas enjoam um pouco

WILD ARMS 2



5 - Cheque a pedra, pegue a Guardian Noua Shax e saia



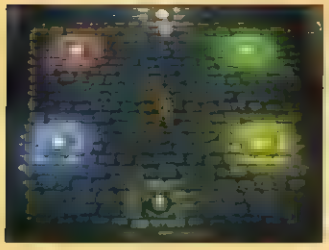
3 - Pegue a Guardian Aru Sulato e saia

Odd Headquarters

1 - Use o teletransporte para chegar ali. Dê o Album Coupon para o cara, assim você poderá ver os cards dos monstros em seu menu

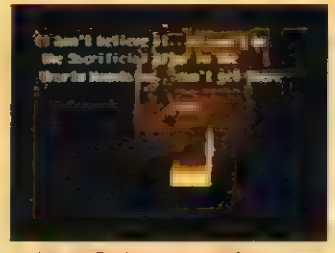
Abandoned Icebox

1 - Pegue o teletransporte para Halmetz. O Hovercraft estará do lado. Entre no lago e ache o templo do norte



2 - Pegue os baús com Pooka. Nessa sala, pise primeiro no azul, depois no verde, amarelo, vermelho, preto e branco para abrir a porta

Sacrificial Altar



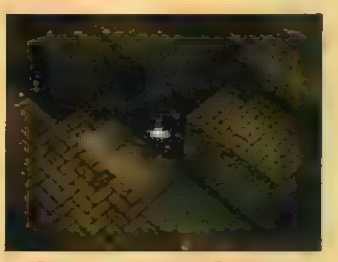
1 - Vá até Baskar para se informar sobre a localização do templo

2 - Vá para oeste de Island Outpost com o Hovercraft e encontre o local

3 - Chute esse local para encontrar o switch

4 - Nessa sala há uma porta escondida no pilar da direita. Caia na plataforma e siga em frente

5 - Fique parado no signo de sagitário. Espere um pouco, e a porta se abrirá. Pegue a Stone Dragon no baú e use o teletransporte



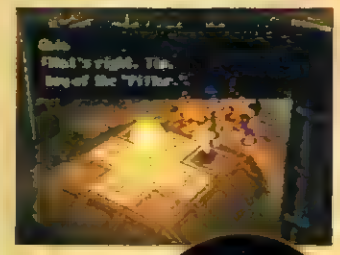
6 - Chute esse local com Brad para derrubar a plataforma. Antes de continuar, entre na porta da esquerda (embaixo da plataforma)

7 - Suba as escadas e caia na estátua. Então acerte fogo na estátua mais alta para abrir a porta. Entre, pegue a Stone Lion e use o teletransporte

8 - Pule dali de cima para acionar o switch de baixo

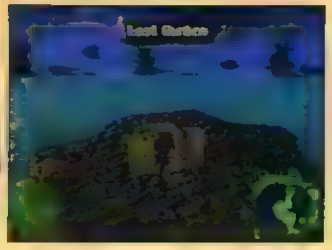
9 - Chute a parede e entre

10 - Empurre os blocos até a água, e a porta se abrirá. Entre, pegue o baú com a Stone God e use o teletransporte

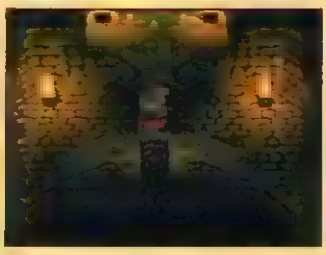


11 - Pegue a Divide (Force Level 3) para Tim nessa luz. Na saída, atenda o celular

Lost Garden

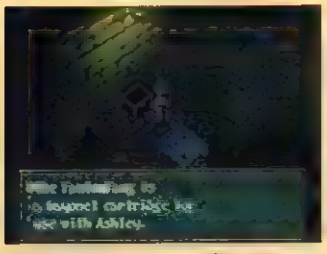


1 - Com o Hovercraft, vá até o centro do mapa e encontre o Lost Garden

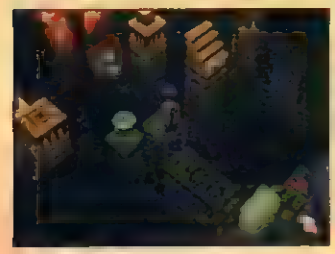


2 - Suba nos switches e siga. Na sala seguinte, haverá um bloco com um rosto. Volte quando Marivel juntar-se ao grupo

3 - Deixe um cara ali para abrir a porta



4 - Pegue a arma Fantom Fang de Ashley nesse baú



5 - Com Ashley, acerte a faca nesse ponto para acionar o switch

6 - Contra Caina, abuse dos poderes do novo e poderoso Ashley. Use o Last Burst

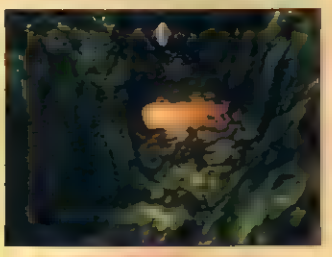
Valeria Chateau

1 - Fale com o piloto da base para prosseguir. Em seguida, Grauswein atacará e Ashley não estará em seu grupo. Use ataques de Brad e Guardians para acabar com o inimigo

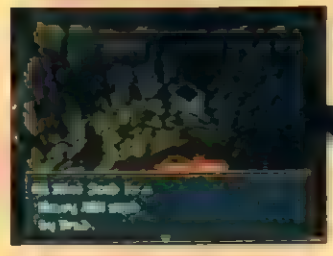
2 - Ashley chegará para ajudar a turma. Bata um pouco com ele, use o Last Burst e já era!

Sleeping Volcano

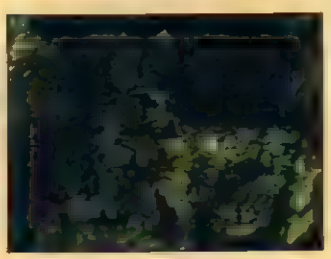
1 - Vá até Live Reflector e use o teletransporte Dragon Vein para encontrar o vulcão



2 - Use o fogo de Lucia nos gases



3 - Dê um chute nesse baú e pegue a arma Mini Scud de Brad



4 - Detone com bomba esse bloco e depois use fogo no gas

5 - Lombardia é fácil de matar. Provavelmente você nem precisará encher sua vida. Depois o inimigo poderá ajudá-lo a se locomover

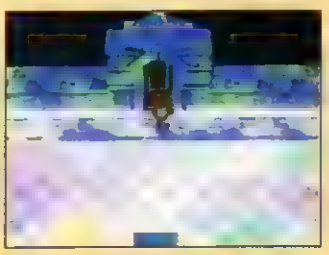
Guild Galad

1 - Converse com Noel para pegar o Force Level 3 de Ashley

Good Luck Zone

1 - Com Brad, fale com Merrill em T'Box Village para tomar conhecimento da Good Luck Zone. Durma no inn várias vezes, até que alguém esteja com o status de sorte no Best. Depois vá ao sudeste de T'Box Village e ache a zona

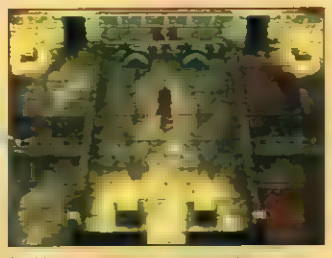
2 - Ande até encontrar esses inimigos (Golpa). Com a Guardian Fengalon, use a Pickpocket para roubar a Secret Key. Depois abra a porta da frente



3 - Use o personagem que está com a sorte no Best para abrir essa porta. Lá dentro, pegue a Guardian Chapapanga

Crimson Castle

1 - Vá ao sul de Guild Galad e ache o castelo



2 - Use os switches para desbloquear o caminho

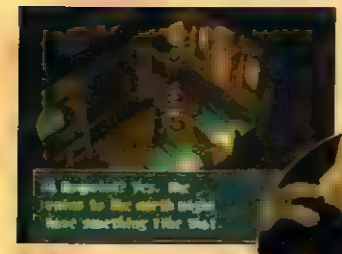
3 - Na parte de baixo, Marivel se juntará a seu grupo e ganhará a tool Electel. Entre de novo e volte à biblioteca no leste que tem o livro chamado Golem. Chegando lá, cheque a parede com o relâmpago e atire. Entre na porta que se abriu para ganhar o Force Level 2 dela

WILD ARMS 2

Palace Village

1 - Vá até a ilha grande que está no nordeste do mapa. Encontre a vila no meio da grama (é o lugar onde Lilka estava no começo do jogo)

3 - Coloque fogo apenas nos blocos laranjas para abrir as portas. Para apagar, use gelo



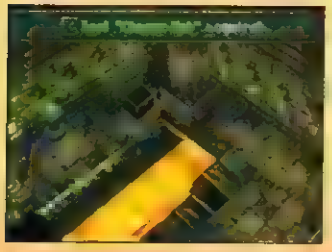
2 - Converse com esse cara para pegar a informação do Raypoint

4 - Pule em cima do switch e use a faca na parede para abrir a porta

Raypoint Flam

1 - Vá ao norte de Palace Village e encontre Raypoint Flam

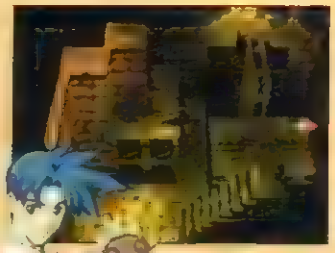
5 - Não pegue as jóias. Transforme-as em blocos e depois pegue o baú



2 - Pegue a tool Change Rod para Lilka logo na entrada. Atire nas jóias para desbloquear os caminhos

6 - Flam Knight é fraco contra água. Então use magias e acessórios de água para combinar com o ataque

7 - Para pegar esse baú, acenda as três tochas e depois vá até o final da sala para acender as outras. Volte e apague tudo com gelo. A porta se abrirá

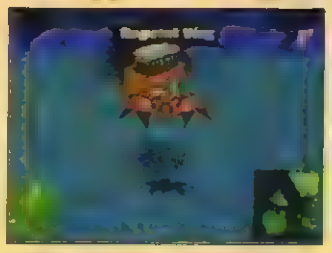


4 - Utilize a tool e vá para a plataforma ao lado

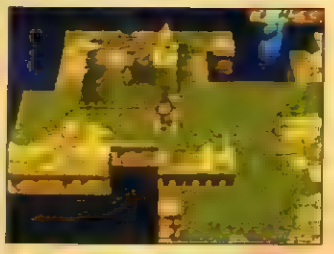
8 - Ache o Spirit of Flam e ganhe a Dual Cast (Force Level 4) de Lilka

5 - Fique na frente do ventilador e use a tool para passar

Raypoint Wing

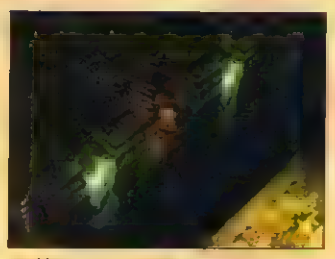


1 - Voe para leste de Sylvaland e encontre o templo suspenso



6 - Atire e faça a galinha girar. O vento da sala anterior vai soprar no sentido oposto ao que a galinha estiver virada

2 - Com Tim, atire na ponte para passar

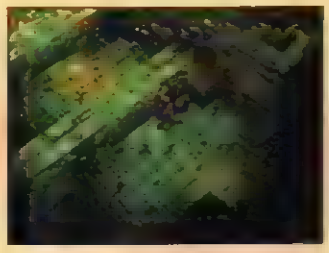


7 - Use a tool de Tim para atravessar grades

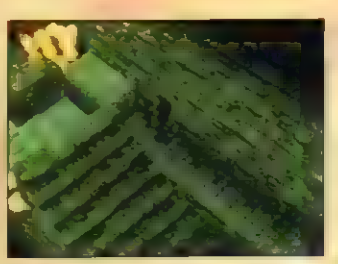
3 - Use Pooka para pegar o baú com a tool Mist Cloak de Tim

8 - Wing Knight é fraco contra ataques de terra. Salve o jogo depois de derrotá-lo

9 - Depois de pegar as pedras, coloque-as nesse local, na seguinte ordem (de cima para baixo): Cloud, Moon, Sun e Star



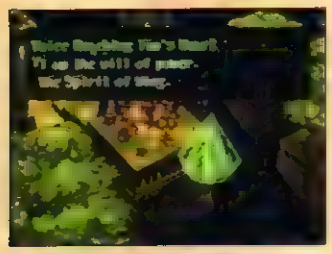
2 - Use a bomba de Brad nos switches para descer as plataformas



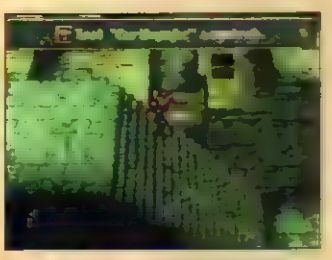
6 - Use uma bomba nessas caixas explosivas e siga

Raypoint Muse

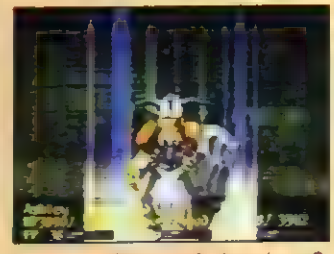
1 - Pegue o teletransporte para Guild Galad e use o Hovercraft. Atravesse a Gate Bridge e desembarque no nordeste para encontrar Raypoint Muse



10 - Fale com o Spirit of Wing para pegar a Hi-Combo (Force Level 4) de Tim



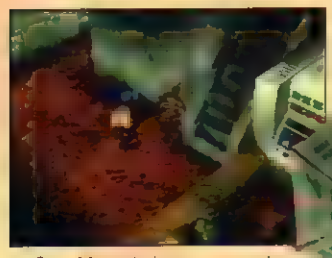
3 - Com Pooka, pegue o baú para Brad. Ali está a tool Earthquake!



7 - Geo Knight é o chefe do pedaço. O ponto fraco dele é a magia de vento

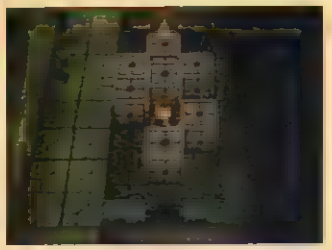
2 - Aperte o switch que está nas escadas para abrir a porta

Odd Headquarters



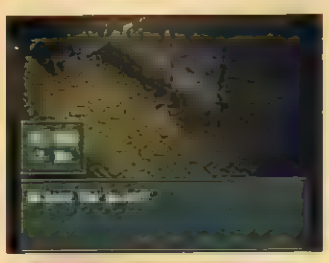
1 - Com Marivel, desça as escadas e use o Electel no robô. Desça de novo e transforme as jóias em plataformas para prosseguir. Use a faca no switch e pegue o baú com a gear Teddy Bear

8 - Chute esse pilar, volte e depois vá pelo outro caminho



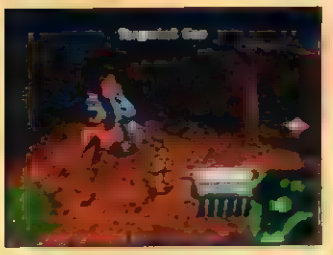
3 - Tire os blocos do caminho para passar

9 - Chegue ao Spirit of Geo e Brad ganhará o Boost (Force Level 4)

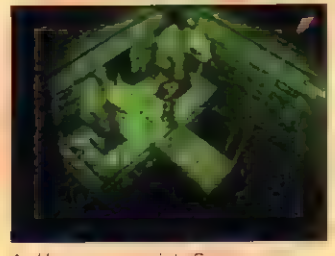


4 - Feche três valvulas. Depois vá à sala central e entre na porta dupla

Raypoint Geo

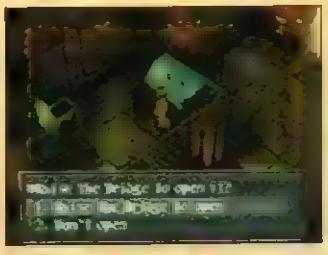


1 - Vá para o nordeste de Island Outpost e ache Raypoint Geo

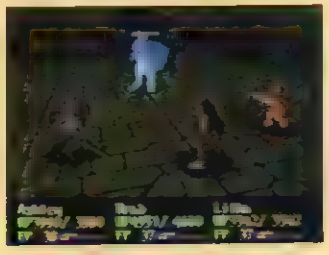


4 - Use a nova tool de Brad para balançar as pontes

Gate Bridge

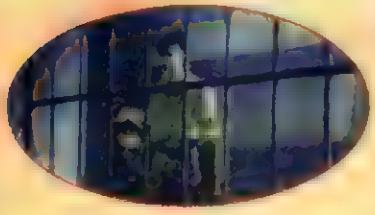


1 - Entre pelo lado oeste. Atravesse a grade, pegue a arma Blast de Ashley e levante a ponte pelo painel (para passar com o Hovercraft)

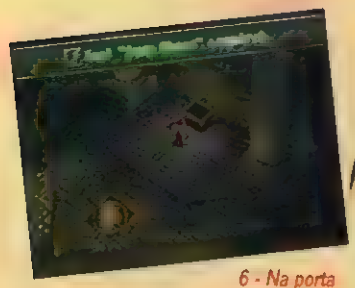


5 - Muse Knight é pouco resistente a fogo. Então use técnicas de fogo para detoná-lo e salve o jogo

5 - Pegue a arma Sky Eye de Brad nesse baú

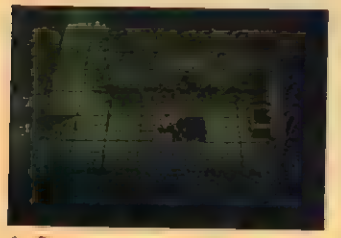


WILD ARMS 2

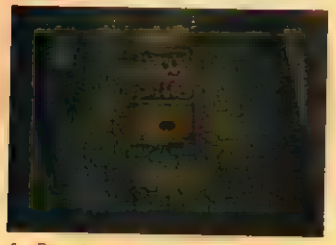


6 - Na porta debaixo da sala do chefe, pegue a tool Jump Shoes de Kanon

7 - Vá à sala central e use os desenhos do chão para pular e ir às salas anteriores



8 - Pule duas vezes no chão mais escuro. Ele se quebrará, revelando uma passagem



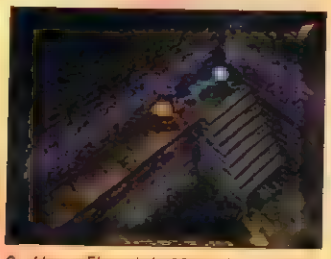
9 - Derrube as tábuas e use-as como ponte na sala inferior

10 - Faça as estátuas ficarem viradas umas sobre as outras para abrir a porta

11 - Com o Sign of Muse, Kanon ganhará o Force Level 4. Ligue para Irving

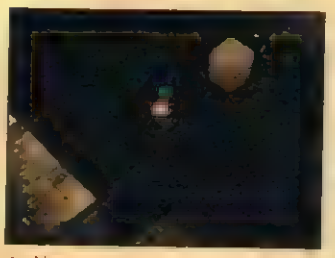
Promised Catacombs

1 - Voe sobre a ilha que está no extremo sudoeste e ache as Promised Catacombs no meio da floresta



2 - Use o Electel de Marivel no switch para desbloquear a porta

3 - Pegue a tool Windup Key para Marivel nesse baú e use-a no bloco com um rosto para girar a plataforma



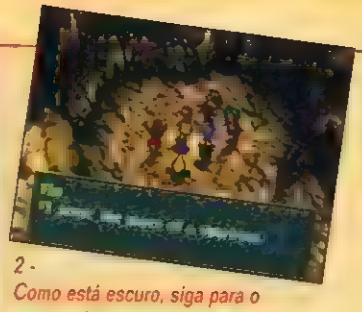
4 - Nesse ponto, use a tool no bloco com o rosto. Faça o mesmo percurso que ele fará para não cair

5 - Use a chave Duplicator para abrir essa porta e pegue a Guardian Dan Dairam. Volte à sala anterior e siga pela porta ao norte

6 - Nesse ponto, Marivel fará uma profunda reflexão

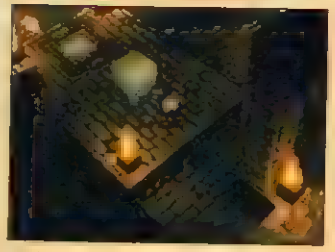
Werewolf's Den

1 - Vá para noroeste de Island Outpost e encontre uma pequena área. Ache o local encostado na montanha



2 - Como está escuro, siga para o oeste e depois para o sul. Use o Earthquake e entre na porta que vai se abrir. Use o Earthquake de novo e siga por outra porta que se abrirá perto de você. Cheque o chão (como indicado na foto) e dê o nome do guardião, que é Lucied. Ashley ganhará o Mad Lucied. Saia do local

Lost Garden

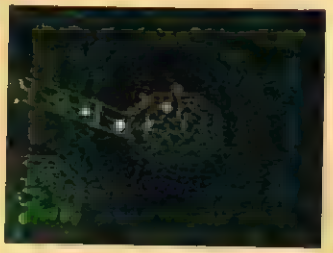


1 - Use Marivel para mover o bloco com o rosto e entre na porta que vai se abrir

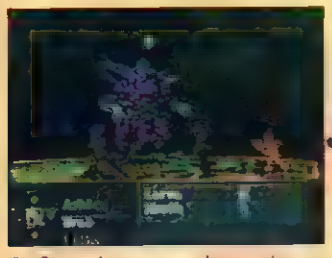
2 - Nesse baú, pegue a tool My Mike para Marivel. É só isso! Saia daí!

Trapezohedron

1 - Vá para nordeste de Quartly e encontre esse buraco

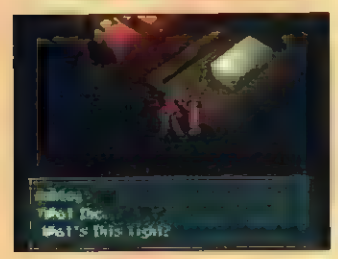


2 - O negócio é subir nas plataformas circulares e ir abrindo caminho



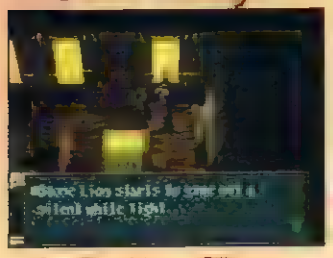
3 - Contra Larva, use o Access de Ashley. Não se preocupe, pois os ataques do chefe são fracos

Valeria Chateau



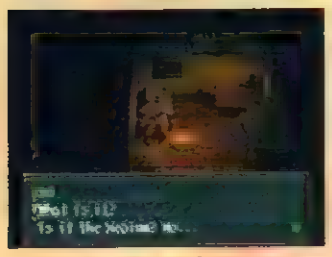
1 - Com Ashley, vá até o quarto e converse com Marina. Depois pegue a Guardian Zephyr

T'Box Village



1 - Com Brad, fale com Billy para ganhar a Guardian Justine

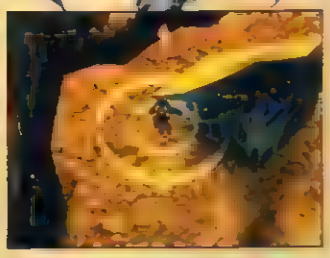
Baskar



1 - Com Tim, fale com Colette para ganhar a Guardian Raftina

Fiery Wreckage

1 - Vá para leste de Halmetz e ache o local onde está esse buraco



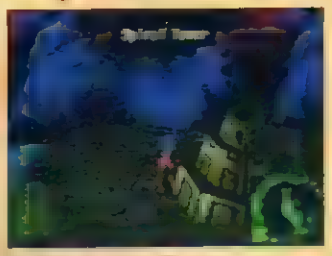
2 - Use o Earthquake de Brad para desbloquear as portas

3 - Entre nas salas e ligue os computadores

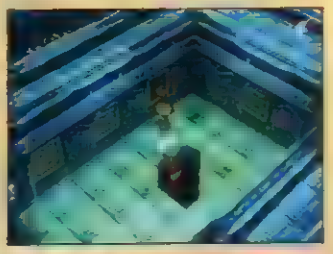
4 - Siga pelas plataformas amarelas do lado de fora, até encontrar a sala com uma espada. Pegue essa arma para enfrentar Ghost. Você só conseguirá derrotá-lo se usar a magia Turn Undead de Tim. Caso não tenha, batalhe com Tim até ele atingir um certo grau de experiência

5 - Acione o painel central depois de ligar todos os computadores. Você verá uma longa e intrigante cena entre os personagens

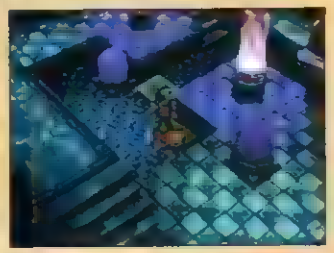
Spiral Tower



1 - Saia de Valeria Chateau e use o celular. Depois siga para a torre. Você deverá estacionar sua nave na península no centro do mar central e dar uma boa caminhada pela montanha até chegar à torre



2 - Nessa sala, aperte primeiro o switch do fundo à esquerda, depois o de perto à direita, o de perto à esquerda, o do fundo à direita, o do meio à direita, o do meio à esquerda, e, por último, o frontal para abrir a porta

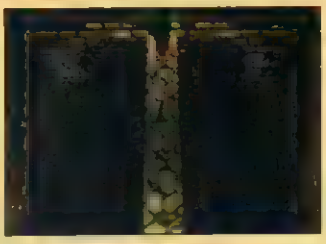


3 - Ponha uma bomba no switch roxo e fique em cima do que está no chão para fazer o bloco descer

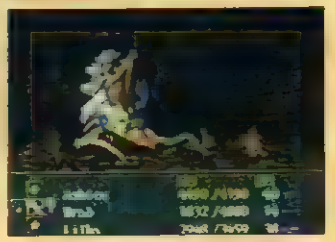
4 - Pegue a tool Flare Gun de Ashley e saia da torre

Pirate's Harren

1 - Vá à pequena ilha no extremo leste do mapa e entre

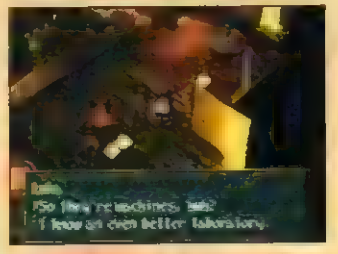


2 - Use a nova tool de Ashley para acertar a cabeça de dragão de cima e abrir a porta



3 - Gatlorg estará guardando o baú. Não é possível acertar golpes normais nele, então use o Access de Ashley e ataque com Gun Blaze. Depois pegue a gear Power Boost no baú e saia

Damzen City



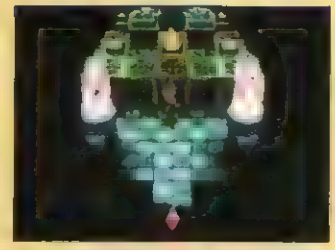
1 - Com Marivel, vá até o bar e fale com a menina da entrada para descobrir onde fica o laboratório secreto

Fab Science Lab

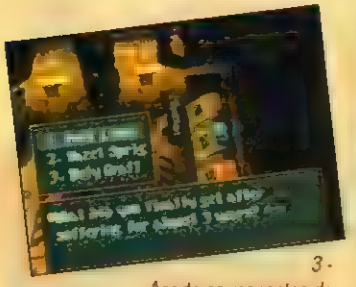
1 - Voe para o sul de Sylvaland Castle e encontre o laboratório

WILD ARMS 2

2 - Acerte o pilar com o Electel de Marivel e entre na porta



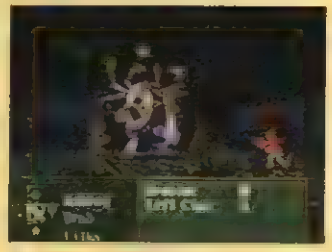
2 - Use a tool de Ashley para iluminar lugares escuros



3 - Acerte as respostas do computador para desbloquear a porta

3 - Use o modelo da sala anterior e faça o mesmo nessa sala para mover os blocos

4 - Para detonar Bulkogidon, você deve estar muito forte, senão não vai dar! Use o Access de Ashley e ataque com Dualmagic e magias de trovão. Será uma batalha bem dura. No final, pegue a Lúcifer e a Asgard 2 (Force Level 3 e 4) de Marivel e saia



4 - Contra Grodine, use ataques de trovão

Spiral Tower

1 - Volte à parte onde você pegou a última tool de Ashley e use-a no switch em cima da porta para continuar

5 - Na primeira sala que tem vários "inimigos-portas", use o Electel de Marivel para acertar essa parede com um switch. Entre na porta que se abrirá para pegar a arma EZ Missile de Brad

6 - Na sala onde os "inimigos-portas" estão encostados nas paredes, há um switch atrás de um deles. Acione-o com o Electel de Marivel e entre na porta para pegar o Rising Nova, uma arma para Ashley

7 - Manufest é o chefe da área. É fácil passar por ele, pois seus ataques são fracos e não sugam nada... Ataque sem esforço e depois entre na luz que está na sala

Glave Le Gable

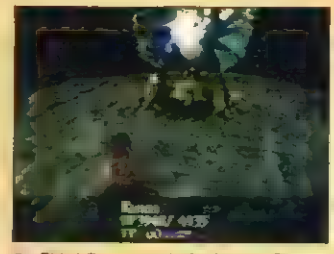
1 - Faça os esqueletos das estátuas ficarem voltados para a porta. Assim ela se abrirá

2 - Essas estátuas devem ficar voltadas para o norte

3 - Nesse ponto, seu grupo deve se separar. Para a rota A escolha Lilka; para a B, Brad; e para a C, Kanon

4 - First Root é o chefe da rota A. Use magias de terra e trovão contra ele, pois essas fazem mais efeito

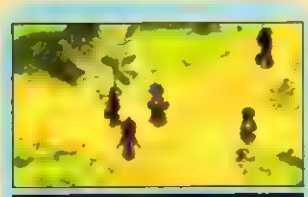
5 - Second Root é o chefe da rota B. Tome cuidado para não ficar doente. Desça porrada e solte a 2xArm



6 - Third Root é o chefe da rota C. Desça porrada e use as habilidades combinadas com o Force Level 1 de Kanon, enchendo sempre a vida

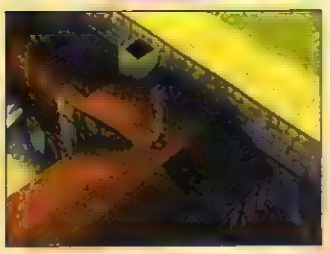
7 - Irving e sua irmã se transformarão no monstro Kuiper Core. Use o Access de Ashley e a magia Qubeley de Marivel. Vá com tudo!

8 - A batalha final é contra Lord Blazer. Ashley ficará diferente. Use a força de seus amigos, a Force Impulse, até detoná-lo



9/10/11 - Após a grande jornada, a equipe Arms se dissolve. Cada um segue seu caminho em paz, para uma nova vida... Salve seu jogo e você poderá ver os filmes de Wild Arms 2. Até a próxima!

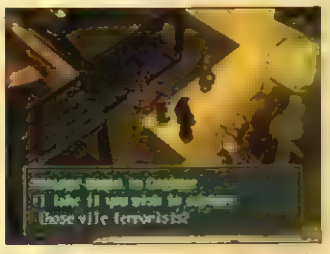
Parte 2
(correção da PM 1)



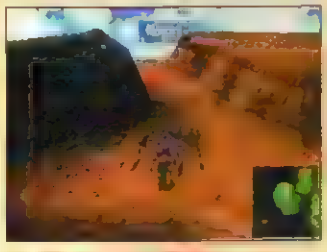
30 - Suba no telhado das casas para pegar o gato de Tim. Quando encontrá-lo, ele vai fugir. Peça ajuda para o cara que está no telhado, volte à casa, suba de novo e pegue o gato

41 - Ao sair pelas portas dos fundos do Valeria Chateau, você encontrará duas mulheres que impedirão sua passagem

63 - Caminhe até Odd Headquarters e fale com o líder de lá. Você poderá ver os cards de todos os monstros que já enfrentou. Desça as escadas e, se quiser, troque os nomes de seus personagens



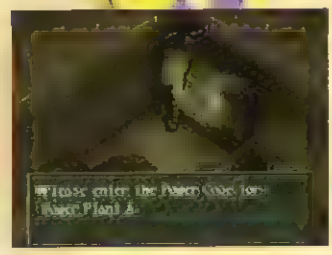
70 - Fale de novo com todos da cidade. Depois entre na casa do fim da rua e suba as escadas para falar com o velho. Quando estiver saindo, uma menina estranha vai falar com você. Em seguida, siga para o norte



96 - Vá para o Live Reflector e use o portal vermelho. Vá para oeste e encontre a cidade Holst

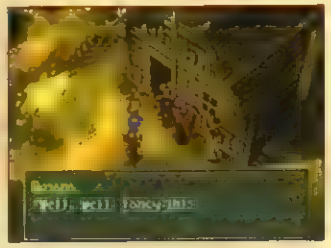
107 - Siga para Hidden Trial Arena (sul de Baskar). Chegando lá, fale com Pooka e ele se juntará a seu grupo

112 - Derrote o guardião Gehenna Neros apenas com Tim. É fácil: use a Guardian Grudiev e acumule energia para soltar a magia Combine (se você usar outras Guardians a magia será diferente)

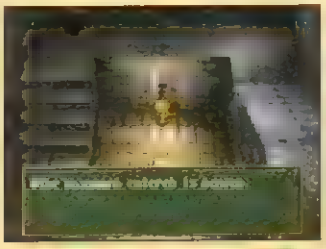


117 - Os códigos dos 3 computadores são **TA2360**, **TB8180** e **TC6503**

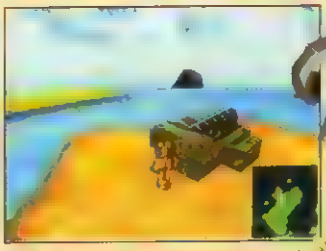
130 - Entre em Mt. Chug-Chug e use o Boss Symbol na porta trancada



146 - Após cinco anos, Brad retorna à cidade. Converse com o cachorro e dê a ele o nome de Rassyu



160 - Nessa parte, use a senha **ISK**



174 - Depois de enfrentar Kanon, siga para Guild Guald

218 - Derrote Vinsfeld com Access, Arms e magias. Depois disso, sua equipe deverá trabalhar separada. Aperte Start e mude os personagens para abrir novos caminhos. Quando todos estiverem a salvo, Vinsfeld enfrentará Ashley. Use ataques fortes. Em seguida, coloque o segundo CD do jogo

233 - Em Sielje Region, converse com o cara da biblioteca para descobrir algo sobre High Magic. Depois vá para Island Outpost e, com Lilka, converse com o cara para pegar o Force Level 3 (Extend) dela

234 - Encontre Dark Reason (na mesma ilha de Holst). Lá dentro, entre primeiro na porta da direita, depois na da direita de novo, da esquerda (perto da porta do meio) e, por último, na do meio. Pegue a Guardian Leitea Saik e saia

236 - Esta figura foi mencionada como a luta contra o chefe do jogo. Mas trata-se da mesma batalha contra Vinsfield, em Heimbal Gazo ■

Dicas

DINO CRISIS 2

Compre dinossauros

Para comprar cada dinossauro, você precisará de determinada quantidade de dinheiro. Você poderá usá-los no Coleseum e no Dino Duel:

Rick	100,000 Extinct Points
Gail	100,000 Extinct Points
Tank	120,000 Extinct Points
Oviraptor	150,000 Extinct Points
Velociraptor	150,000 Extinct Points
Inostrancevia	160,000 Extinct Points
Allosaurus	180,000 Extinct Points
Tyrannosaurus Rex	150,000 Extinct Points
Triceratops	200,000 Extinct Points
Compsognathus	250,000 Extinct Points

Habilite o EPS Platinum Card (munição infinita)

Termine o jogo para obter os 11 arquivos de dinossauros. Depois disso, o EPS Platinum Card estará na tela de Save. Na próxima vez em que jogar, você terá munição infinita.

Habilite os Triceratops e os Compsagnathus

Quando você tiver comprado todos os dinossauros para o Dino Duel e para o Dino Coliseum no modo Hard, os Triceratops e os Compsagnathus ficarão disponíveis.

Habilite o Dino Coliseum

Termine o jogo uma vez. Assim você poderá lutar no estilo Pit Fighting contra todos os dinossauros encontrados durante o jogo.

Habilite o Dino Duel

Depois de comprar Rick, Gail e Tank para os jogos Extra Crisis na tela Entry, você vai liberar um novo grupo de dinossauros. Use seus Extinct Points para comprá-los e usá-los nas batalhas do Dino Duel.

NEED FOR SPEED: HIGH STRAKES

Modo manchado

Selecione seu carro e comece a corrida. Antes da tela Loading, segure simultaneamente ↑, R1 e R2 até a corrida começar.

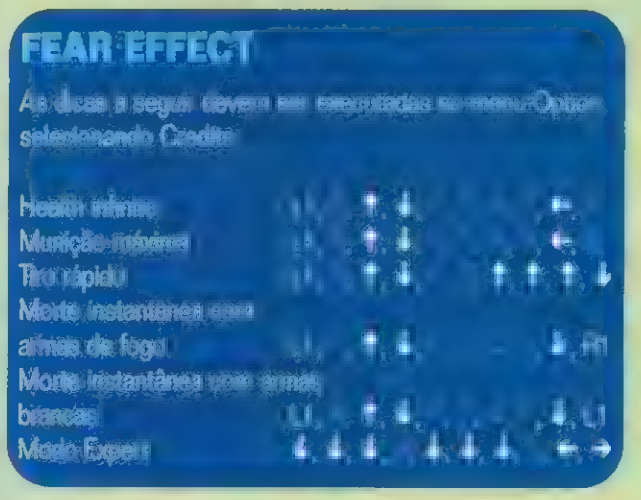
Retorno instantâneo

Quando bater seu carro ou sair da pista, aperte rapidamente Select para voltar à corrida.

THE NEXT TETRIS

Controle de volume

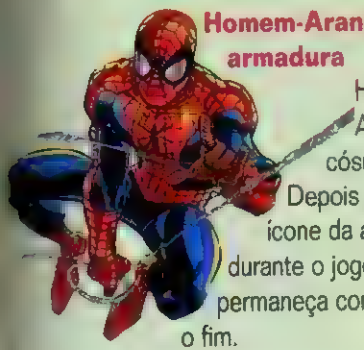
No menu principal, aperte L1 + R1 para aumentar o volume ou L2 + R1 para abaixar.



SPIDER-MAN

Para os códigos a seguir, selecione a Special Option no menu principal e depois Cheats. Então digite os códigos:

XCLSIOR	Seleção de fases
RUSTCRST	Invulnerável
ALLSIXCC	Todas as revistas
WATCH EM	Todos os vídeos
CVIEW EM	Todos os personagens no Viewer
RULUR	Habilita Joel James Jewett (presidente da Neversoft) na galeria de personagens
CGOSSETT	Abre o Storyboard Viewer
GBHSRSPM	Destrava o modo What If Contest?
BLKSPIDR	Habilita o Homem-Aranha negro (teia infinita)
TWNTYNDN	Habilita o Aranha 2099 (dano dobrado)
S COSMIC	Habilita o Aranha cósmico (com dano dobrado, teia infinita e invencibilidade)
PARALLEL	Habilita o Aranha Unlimited (para modo Stealth, aperte L2)
LETTER S	Habilita o Aranha Escarlate
ALMSTPKR	Troca rápida de uniforme
STRUDL	Teia infinita
AMZBGMAN	Uniforme Amazing Bagman
MJS STUD	Uniforme de Peter Parker (dois cartuchos de teia)
BNREILLY	Uniforme de Ben Reilly
DCSTUR	Sangue cheio
DULUX	Cabeção
LLADNEK	Debug
EEL NATS	Todos os segredos do jogo



Homem-Aranha de armadura

Habilite o Aranha cósmico. Depois pegue o ícone da armadura durante o jogo e permaneça com ela até o fim.

Códigos censurados

Escreva uma palavra obscena como código. O Homem-Aranha vai aparecer e dar um soco no código. Uma outra palavra aparecerá.

Personagens falantes

Selecione um personagem na galeria do modo Special e aperte □ ou ○ depois que Stan Lee parar de falar.

SYPHON FILTER 2

Modo superagente

Pause o jogo, selecione Weaponry e aperte simultaneamente L2 + Select + ○ + □ + X. Se fizer corretamente, você ouvirá um som.

Modo Expert

Na tela de abertura, selecione One Player e aperte ↑ + L1 + R2 + Select + ○ + □ + X.

Seleção de missões

Termine o jogo na dificuldade normal.

Estágio Rockies Multiplayer

Ache o H11 Sniper Rifle no primeiro level (Colorado Rockies) para destravar estágio Rockies multiplayer. O H11 está perto da cachoeira e do arco de gelo onde você conhece Chance. Em vez de pular a brecha de cachoeira, pendure-se na extremidade dela e caia no túnel. O H11 estará lá.

Personagens adicionais do modo multiplayer

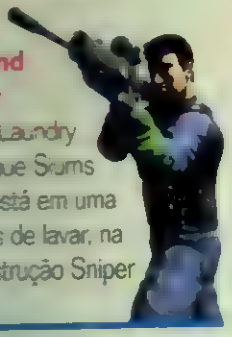
Ache o M-79 Grenade Launcher no segundo level (esgotos de Nova Iorque) para habilitar os seguintes personagens do modo multiplayer: Ninja Gabe, Scuba Lian, Unidade 1 (cavaleiro blindado do Bio-Lab, nível de fuga), Dr. Elsa Weissinger, Uri Gregorov, Lawrence Mujari e SWAT Officer (ajuda nas ruas sujas de Nova Iorque). O M-79 está no estacionamento, perto do fim do level. Suba os degraus. Um furgão preto vai passar na frente de uma entrada, próxima do topo. Continue subindo, até encontrar cinco Agency Operatives armados com HK-5, granadas e M-79 (eles estão no topo).

Estágio Jungle Multiplayer

Mate com um tiro o arqueiro no final do C-130 Wreck Site.

Estágio Surreal Multiplayer

No parque Vorlok, mate o guarda rapidamente, antes que ele destrua os carros. Depois disso, pegue o BIZ-2 no carro.



D.C. City Underground Multiplayer

Ache a Dirty Laundry em Nova Iorque Slums District. Ela está em uma das máquinas de lavar, na primeira construção Sniper do level.

THE LAST BLADE

Jogue com os chefes

Na tela de seleção de personagens, aperte L1 + L2 + R1 + R2.

Lutadores bônus

Termine o jogo e, na tela de seleção de personagens, aperte L1 + L2 + R1 + R2.

AYRTON SENNA KART DUEL 2

Pista bônus

Digite o nome **SENNA1** para ter acesso à pista Extra Classic.

Karts extras

Termine em primeiro lugar na pista Extra Classic para destravar o primeiro kart. Use-o para vencer duas vezes consecutivas no Championship Mode e conseguir outro kart.

TRICKY SLIDERS

Pistas secretas

Termine o modo Scenario em qualquer final. Vá para o modo Free e coloque o cursor em One Make. Aperte L1 + ○ para ter acesso à pista da Antártida, que é secreta. A outra pista secreta é a do campo de golfe. Para destravá-la, vá para Snowboard Park, coloque o cursor na pista New Zeland e aperte L1 + ○.

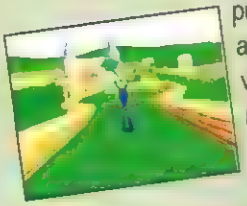
Jogue com personagens de Resident Evil 2

Na tela título, pressione △, △, X, X, □, ○, □ e ○. Entre no modo Free e, na tela de seleção de personagens, aperte L2 ou R2 para escolher Leon, Claire ou o zumbi.

SPYRO THE DRAGON

99 vidas

Pause o jogo, coloque o cursor em Inventory e segure X. Em seguida, aperte □, □, □, □, □, □, ↑, ○, ←, ○, → e ○. Se fizer certo, o medidor de vidas de Spyro vai pular para 99. Caso ainda ache pouco, você poderá repetir a dica quantas vezes quiser.



DICA DO LEITOR

Roberto de Souza Coelho foi o vencedor do mês. Ele faturou um volante Mega Race pela dica de *Winning Eleven 2000*:

WINNING ELEVEN 2000

Destrave sete times secretos, inclusive o Vasco

Vença a J-League e todas as copas no nível hard. Depois jogue a Master Cup sem perder nenhuma partida para destravar os seguintes times: Manchester, Arsenal, Milan, Juventus, Roma, Barcelona e Vasco (com Edmundo e Romário).

Roberto de Souza Coelho
Porto Alegre, RS

RESIDENT EVIL 3

Transforme o Game Manual A em Jill's Diary

Pegue todos os files (arquivos) no decorrer do jogo. Depois vá ao File Menu. O arquivo Game Manual A se transformará no Jill's Diary com 4 dias.

Rafael Temistocles Ribeiro
São Paulo, SP

FINAL DOOM

Jogue a última fase de cada episódio

Confira as senhas da última fase de cada episódio: Masters Levels D2670JJCJG (Vesperas); TNT 14HRNG6M65 (Heck); Plutonia 8QV2!4RSST.

Marcelo Valverde
tropical@linkway.com.br

A melhor dica do leitor vai valer um prêmio todo mês. No mês que vem, o ganhador levará uma pistola Point Blank. Mande sua dica para a redação da PSM (caixa postal 3342, São Paulo, SP, Cep: 01060-970), com seu nome e endereço completos e o CPF de seu responsável. Ou envie um e-mail para psm@novacultural.com.br

V-RALLY 2

Todos os carros e troféus
Na tela de progresso do jogo, aperte L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, X, X e Select. Se fizer corretamente, você ouvirá um som.

Maior aceleração
Digite **LDN** como nome do piloto.

Pulos mais altos
Digite **_FLY_** como nome do piloto. ***Obs:*** *"_" significa espaço.*

Bônus de pistas
Digite um dos códigos abaixo como nomes de pilotos, comece uma corrida e desista. Inicie uma nova competição, escolha o carro, selecione Time Trial Mode, depois Corsica e qualquer pista para pegar o bônus correspondente:

CBLC	**CBLCA**
CBLCC	**CBLCD**
CBLCB	

READY 2 RUMBLE

Para realizar as dicas a seguir, selecione o Championship Mode. Então escolha New Game e digite os códigos a seguir como nome do ginásio:

Efeito	***Nome***
Bronze Class	**BRONZE**
Silver Class	**SILVER**
Gold Class	**GOLD**
Champ Class	**CHAMP**

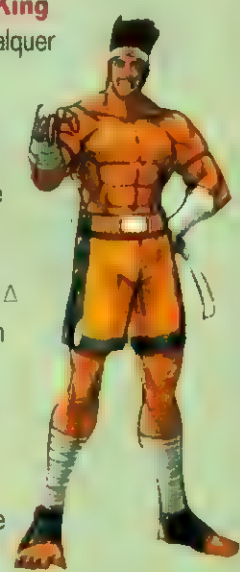
Uniformes diferentes
Na tela de seleção de personagens, aperte ○ + □.

Equipamento de treino barato
Selecione Train Boxer no Championship Mode. Depois vá para Rumble Aerobics Training, aperte ← e imediatamente X. Se fizer corretamente, você conseguirá comprar a garrafa de vitamina de 25,000 por 500. Isso pode ser feito com qualquer equipamento.

FATAL FURY: WILD AMBITION

Jogue como Mr. Karate
Termine o jogo sem usar continues ou perder nenhum round.

Jogue como Duck King
Termine o jogo com qualquer personagem.



Uniforme extra de Geese
Coloque o cursor sobre Geese, segure Start e aperte ○ ou X para o uniforme negro, e □ ou △ para o uniforme marrom escuro.

Final diferente com Geese
Termine o jogo com Geese em seu uniforme extra.

DRACULA X - CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

Jogue como Richter Belmont
Salve o jogo no meio de castelo [illegible] último inimigo e aparecer Clear. Então [illegible] um novo [illegible] **RICHTER**. [illegible] controlá-lo.

Comece com a Blue Armor
Utilizando o mesmo procedimento anterior [illegible] **AXEARMOR**

Comece com 99 Luck
Utilize o procedimento anterior e digite o nome **K_XIV^Q**

Comece com inteligência mais alta
Utilize o procedimento anterior e digite o nome **K_XIV^**

Visualize o mapa
Comece um jogo como Alucard. Entre no mapa e aperte L1.

Cores diferentes no Joseph's Cloak

Aparência	Exterior Setting	Interior Setting
Heaven	Red 10, Green 13, Blue 26	Igual
Mountain Dew	Red 22, Green 11, Blue [illegible]	Igual
Royal Cloak	Blue 15	Green [illegible]
Hippie	Red 20, Blue [illegible]	Green 24, Blue 21
[illegible]	Red 23, Green 11	Igual

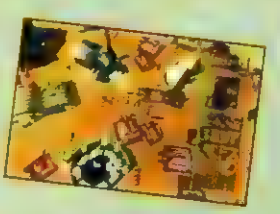
THE DUKES OF HAZZARD: RACING FOR HOME

Power-up extra
Pegue um power-up, saia do lugar e depois volte. O item reaparecerá e você poderá pegá-lo de novo.

Despiste a polícia
Acerte a polícia na traseira quando ela tentar cortá-lo.

Jogue qualquer episódio
Termine o jogo e salve-o no memory card. Depois carregue-o no menu Options/Memory Card e escolha qualquer episódio para jogar. Volte ao menu principal e salve o game de novo.

DUNE 2000



Invencibilidade
Durante o jogo, aperte ←, ←, ↓, R1 e R2.

Dinheiro extra
Vá até a barra lateral, segure X e aperte □, △, ○, □ e depois X em menos de quatro segundos. Enquanto isso, aperte o stick da direita para ganhar $10,000. ***Obs:*** *essa dica requer um controle Dual Shock.*

Mapa completo
Na barra lateral, segure X enquanto aperta □, ○, X, △, △ e □ em menos de quatro segundos.

BREATH OF FIRE 3

Mais fadas
Pegue Taria após consertar o farol. Para conseguir mais fadas, coloque-as na seção de caça. ***Obs:*** *para funcionar, você precisa ir até lá após ficar mais velho (quando Garland tentar matá-lo e você desaparecer).*

Life Shards ilimitados
Tenha Rei em sua equipe e enfrente um Gootitan. Use o Pilfer de Rei até conseguir um Life Shard. Depois é só repetir o procedimento.

Vença facilmente o Dragon Zombie
Use as melhores magias de cura de Ryu no monstro. Esse truque funciona para todos os mortos vivos, menos para vampiros.

Controle a Kaiser Form
Selecione Infinity + Trance + Radiance para funcionar corretamente.

Vença facilmente Ghosts
Use Heal nos Ghosts da Mansão McNeil para vencê-los facilmente. Isso também funciona para o chefe.

Berries grátis
Vá até o Coffee Shop e chute a árvore com as maçãs.

Roube Zennys
Quando estiver andando pela cidade, atinja as pessoas com sua espada. Alguns Zennys cairão.

Controle o Weretiger
Aprenda a magia Influence no começo do jogo com o Goblin chefe rosa. Depois que Rei se juntar à sua equipe, use a magia quando ele se tornar o Weretiger.

BRIGANDINE

Jogue como Esgardes Empire
Na tela General Selet, aperte Start + R1 + L2. Então, com a seleção de dificuldade sem um general especificado, comece o jogo e controle Esgardes Empire.

RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT

Lança-foguetes
Termine o jogo em menos de três horas sem resgatar ninguém. Então continue jogando depois de o game recomeçar.

Magnum
Termine o jogo no modo Advanced em qualquer tempo.

Roupas diferentes
Resgate os outros dois jogadores e termine o jogo. Se fizer corretamente, aparecerá a frase **You've got the special key**. Salve o jogo e depois comece o game salvo. Entre na sala onde há um espelho grande, no segundo andar da mansão. Abra a porta dos fundos. Entre no closet e movimente-se por toda a extensão. Aparecerá a mensagem **There is an outfit that fits you perfectly, do you want to put it on?**. Selecione **Yes** para mudar de roupa.

Dê reset no jogo
Pause e aperte Start + Select.

NBA LIVE 2000

Lendas do basquete
Vá até a tela Create Player e digite um dos códigos a seguir. Se fizer corretamente, você ouvirá um som:

Jogador	Era	Primeiro nome	Último nome
Andrew Phillip	50's	**Whiz**	**Kid**
Bill Sharman	50's	**Charity**	**Stripe**
Bob Cousy	50's	**B-Balls**	**Cooz**
Bob Pettit	50's	**Crash**	**Boards**
Carlo Braun	50's	**Hard**	**Wood**
Cliff Hagen	50's	**Hook**	**Shot**
Dolph Schayes	50's	**Set**	**Shot**
George Yardley	50's	**Yard**	**Bird**
Harry Gallatin	50's	**Iron**	**Horse**
Larry Costello	50's	**Cross**	**Over**
Paul Arizin	50's	**Pitchin'**	**Philli**
Richard Guerin	50's	**Play**	**Maker**
Bill Russell	60's	**All**	**Defensive**
Elgin Baylor	60's	**Offensive**	**Force**
Hal Greer	60's	**Jump**	**Shot**
Jerry Lucas	60's	**Lucas**	**Layup**
Jerry West	60's	**The Mr.**	**Clutch**
Lenny Wilkins	60's	**Player**	**Coach**
Oscar Robertson	60's	**Bucks**	**Big O**
Sam Jones	60's	**Bank**	**Shot**
Tommy Heinsohn	60's	**Flat**	**Shot**
Walt Bellamy	60's	**No**	**Comment**
Willis Reed	60's	**Soft**	**Touch**
Wilt Chamberlain	60's	**Big**	**Goliath**
Bill Walton	70's	**Shot**	**Blocker**
Billy Cunningham	70's	**Leaping**	**Kangaroo**
Bob Lanier	70's	**Big**	**Foot**
Dave Bing	70's	**The**	**Duke**
Dave Cowens	70's	**Red**	**Head**
Earl Monroe	70's	**Magic**	**Pearl**
John Havlicek	70's	**John**	**Hondo**
Nate Archibald	70's	**Big**	**Tiny**
Pete Maravich	70's	**Passing**	**Pistol**
Rick Barry	70's	**Foul**	**Shot**
Walt Frazier	70's	**Cool**	**Clyde**
Wes Unseld	70's	**Glass**	**Cleaner**
Charles Barkley	80's	**Mound of**	**Rebound**
Dominique Wilkins	80's	**High**	**Light**
Earvin Johnson	80's	**Magical**	**Guard**
George Gervin	80's	**Chilled**	**Iceman**
Hakeem Olajuwon	80's	**The Dream**	**Machine**
Isiah Thomas	80's	**Bad Boy**	**Zeke**
James Worthy	80's	**Big**	**Game**
Julius Erving	80's	**Doctor's**	**In**
Kevin McHale	80's	**Sixth**	**Man**
Larry Bird	80's	**Celtics**	**Pride**
Michael Jordan	80's	**Come Fly**	**With Me**
Moses Malone	80's	**Free**	**Throws**
Robert Parish	80's	**Celtic**	**Chief**
David Robinson	90's	**Spurs**	**Admiral**
Gary Payton	90's	**Human**	**Glove**
Grant Hill	90's	**Class**	**Act**
John Stockton	90's	**Jazz**	**Man**
Karl Malone	90's	**Mailman**	**Delivers**
Mitch Richmond	90's	**Live**	**Coverman**
Patrick Ewing	90's	**Player**	**President**
Reggie Miller	90's	**Outside**	**Threat**
Scottie Pippen	90's	**Complete**	**Game**
Shaquille O'Neal	90's	**Little**	**Warrior**
Shawn Kemp	90's	**Power**	**Dunker**

RAYMAN 2

(versão 3.2)

Health infinito	80150EB0 00FF
Max Health	80150EB4 00FF
Ar infinito	8013CFDA 0000
	80150E0C 0001

DINOSAUR

(versão 3.2)

Max Berries	80060C2C 03E7	
	80060C2E 0000	
Max Fruit	80060C30 03E7	
	80060C32 0000	
Max Rocks		80060C34 03E7
		80060C36 0000
Max Life Crystals		80060C3C 03E7
		80060C3E 0000
Max Lightning Bolts		80060C40 03E7
		80060C42 0000

Códigos para Aladar

Health infinito		8006118C 03E7
Max Health		80061190 03E7
Max Level		80061184 0009
Max Exp		80061188 7000
Max Stats	80061194 03E7	80061198 03E7
	8006119C 03E7	800611A0 03E7

Códigos para Zini

Health infinito		80061150 03E7
Max Health		80061154 03E7
Max Level		80061148 0009
Max Exp		8006114C 7000
Max Stats	80061158 03E7	8006115C 03E7
	80061160 03E7	80061164 03E7

Códigos para Flia

Health infinito		800611C8 03E7
Max Health		800611CC 03E7
Max Level		800611C0 0009
Max Exp		800611C4 7000
Max Stats	800611D0 03E7	800611D4 03E7
	800611D8 03E7	800611DC 03E7

IRON SOLDIER 3

(versão 3.2)

Health infinito/Tempo reduzido		
D00A8B5A 00E0		800A830C 2710
D00A8B5A 0001		800A8B5A 00E0
D00A8B5A 00E1		800A8B5A 00E0
Shields completos		800A830C 270F
Aperte Select para todas as armas		D003442E FFFE
		80033208 FFFF
Rapid Fire Iron Soldier		D00A8328 0000
		800A8328 0002
Munição Assault Rifle infinita		800A83C4 03E7
Munição Rail Gun infinita		800A83B8 0032
Granadas infinitas		800A83BC 001F
Rockets infinitos		800A83B4 0019
Munição Stayer/CE-Tech infinita		
D00A83CC 0000		800A83CC 03E7
D00A83B4 0000		800A83B4 03E7
D00A83B8 0000		800A83B8 03E7
D00A83C4 0000		800A83C4 03E7
D00A83C0 0000		800A83C0 03E7
D00A83BC 0000		800A83BC 03E7
Munição Iron Soldier infinita		
D00A83C0 0000		800A83C0 03E7
D00A83B4 0000		800A83B4 03E7
D00A83C4 0000		800A83C4 03E7
D00A83B8 0000		800A83B8 03E7

SYDNEY 2000

(versão 3.2)

Dificuldade Legend	300A0ADC 0003	
Medalha de ouro em todos os eventos (versão 2.2 ou superior)	50000C04 0000	
	80016D64 0006	
Todos os treinamentos completos (versão 2.2 ou superior)		50007E02 0000
		800165E8 6464

Códigos de 100 metros rasos

Abrir todos os estágios		300165B8 0003
Open Trials Training completo		800165E8 6464
Invitation Event Training completo		800165EA 6464
		800165EC 6464
Championship Training completo		
	800165EE 6464	800165F0 6464
	800165F2 6464	800165F4 6464
		300165F6 0064
Olympic Class Training completo		
	300165F7 0064	800165F8 6464
	800165FA 6464	300165FC 0064
Todos os treinamentos dos 100 metros rasos completos (versão 2.2 ou superior)		50001502 0000
		300165E8 0064
Modificador de medalha		30016D64 00??*

Códigos de 110 metros com barreiras

Abrir todos os estágios		300165BC 0003
Open Trials Training completo		
	300165FD 0064	300165FE 0064
Invitation Event Training completo		300165FF 0064
	80016600 6464	30016602 0064
Championship Training completo		
	30016603 0064	80016604 6464
	80016606 6464	80016608 6464
		8001660A 6464

Olympic Class Training completo	8001660C 6464
8001660E 6464	80016610 6464
Todos os treinamentos dos 110 metros com barreiras completos (versão 2.2 ou superior)	50001502 0000
	300165FD 0064
Modificador de medalha	30016D68 00??*

Códigos do arremesso de dardos

Abrir todos os estágios	300165C0 0003
Open Trials Training completo	80016612 6464
Invitation Event Training completo	80016614 6464
	80016616 6464
Championship Training completo	80016618 6464
8001661A 6464	8001661C 6464
8001661E 6464	30016620 0064
Olympic Class Training completo	
30016621 0064	80016622 6464
80016624 6464	30016626 0064
Todos os treinamentos de arremesso de dardos completos (versão 2.2 ou superior)	50001502 0000
	30016612 0064
Modificador de medalha	30016D6C 00??*

Códigos de arremesso de martelo

Abrir todos os estágios	300165C4 0003
Open Trials Training completo	30016627 0064
	30016628 0064
Invitation Event Training completo	30016629 0064
	8001662A 6464
	3001662C 0064
Championship Training completo	3001662D 0064
8001662E 6464	80016630 6464
80016632 6464	80016634 6464
Olympic Class Training completo	80016636 6464
	80016638 6464
	8001663A 6464
Todos os treinamentos de arremesso de martelo completos (versão 2.2 ou superior)	50001501 0000
	30016627 0064
Modificador de medalha	30016D70 00??*

Códigos de salto triplo

Abrir todos os estágios	300165C8 0003
Open Trials Training completo	8001663C 6464
Invitation Event Training completo	8001663E 6464
	80016640 6464
Championship Training completo	80016642 6464
80016644 6464	80016646 6464
80016648 6464	3001664A 0064
Olympic Class Training completo	
3001664B 0064	8001664C 6464
8001664E 6464	30016650 0064
Todos os treinamentos de salto triplo completos (versão 2.2 ou superior)	50001501 0000
	3001663C 0064
Modificador de medalha	30016D74 00??*

Códigos de salto em altura

Abrir todos os estágios	300165CC 0003
Open Trials Training completo	30016651 0064
	30016652 0064
Invitation Event Training completo	30016653 0064
	80016654 6464
	30016656 0064
Championship Training completo	30016657 0064
80016658 6464	8001665A 6464
8001665C 6464	8001665E 6464
Olympic Class Training completo	80016660 6464
80016662 6464	80016664 6464
Todos os treinamentos de salto em altura completos (versão 2.2 ou superior)	50001501 0000
	30016651 0064
Modificador de medalha	30016D78 00??*

Códigos de tiro ao alvo

Abrir todos os estágios	300165D0 0003
Open Trials Training completo	80016666 6464
Invitation Event Training completo	80016668 6464
	8001666A 6464
Championship Training completo	8001666C 6464
8001666E 6464	80016670 6464
80016672 6464	30016674 0064
Olympic Class Training completo	
30016675 0064	80016676 6464
80016678 6464	3001667A 0064
Todos os treinamentos de tiro ao alvo completos (versão 2.2 ou superior)	50001501 0000
	30016666 0064
Modificador de medalha	30016D7C 00??*

Bronze - 04** ***Prata - 05 ***Ouro - 06***

COMO USAR OS CÓDIGOS

1 - Verifique se a chave do seu Gameshark está para cima.

2 - Entre no menu "Select Cheat Codes" usando o botão **!**.

3 - Escolha a opção "New Game" e coloque o nome do jogo.

4 - Escolha a opção "New Code".

5 - Escreva o nome do código (ex.: vidas infinitas).

6 - Aperte o botão X e, em seguida, digite os números do código na linha pontilhada. Se o código possui várias linhas de números, após digitar uma linha, confirme-a apertando **!**. Caso tenha digitado um número errado, utilize R1 ou L1 para ter acesso a ele e reescrevê-lo. Caso queira apagar uma linha inteira de números, aperte **#** sobre a linha desejada e confirme a operação.

7 - Após digitar os números, aperte X e confirme a gravação do código.

8 - Aperte X duas vezes para voltar ao menu principal.

9 - Agora escolha a opção "Start Game with Code".

PlayStation MAGAZINE

Parasite Eve 2, o jogo mais pedido do ano 2000, vai estar nas páginas da próxima PlayStation Magazine, em novembro, totalmente detonado. Reveja todos os passos para você chegar ao final desse game de sucesso da Square, que mistura ação e RPG na dose certa!

NÚMEROS ATRASADOS

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

Peça os exemplares pelo telefone (0xx11) 3038-1438 ou pelo fax (0xx11) 3038-1415 ou escreva para a Central de Atendimento - rua Butantã, 500, 3º andar, Pinheiros, SP, CEP: 05424-000

PSM 5

PSM 4

PSM 3

PSM 2

PSM 1

ESPECIAL 22

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretor-Superintendente: Francesco Civita
Diretor Administrativo/Financeiro: Shozi Ikeda

PlayStation MAGAZINE

ANO 1 - Nº 6 - OUTUBRO DE 2000

REDAÇÃO
Editor Executivo: Rubem Barros
Editora Assistente: Adriana Lopes
Redatora: Mariana Pereira
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Assistente Editorial: André Oka
Colaboradores: Philip Mangione, Elton Koji Kita, Alberto Brasil (**jogos**), Daniel de Souza Fantini (**texto**), Renato Akimasa Yakabe (**projeto gráfico e arte**)

COMERCIAL
Gerente de Produto: Émerson de Oliveira

PUBLICIDADE
Gerente: Rozana Rocque
Marketing Publicitário: Maria Izabel Vieira
Executiva de Negócios: Mônica Sternberg

ASSINATURAS
Assistente: Milton Siqueira Branco Filho

PROMOÇÃO
Gerente: Sonia Sassi

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Coordenador: Carlos Adriano Vianini

PLAYSTATION MAGAZINE (ISSN 1517-6509) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA.
Fotolitos: Cybergraph, Lincyr e Tarfc. Impressa na Globo Cochrane Gráfica - Vinhedo.
Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

IVC ANER

Estamos à sua disposição!

Para assinar:

Tel.: (0xx11) 3038-1414

• **Internet:** para fazer novas assinaturas ou esclarecer dúvidas:
e-mail – *atendimento@teletarget.com.br* **site –** *www.sgp.com.br*

Central de atendimento ao assinante

Serviços para o assinante (dúvidas, mudança de endereços e outros):
A/C do Departamento de Assinaturas.Rua Butantã, 500 - 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP,
Tel. (0xx11) 3038-1414 - CEP 05424-000, de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (0xx11) 3038-1418.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Para falar com a Redação:

• envie uma carta para Rua Paes Leme, 524 - 10º andar - Pinheiros CEP 05424-010 - São Paulo - SP
• envie um fax para (0xx11) 3815-2169 • envie um e-mail para *psm@novacultural.com.br*
• telefone para (0xx11) 3039-0863
Todas as correspondências deverão conter nome, endereço e telefone do remetente

Números Atrasados:

Seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento pelo telefone (0xx11) 3038-1438, fax (0xx11) 3038-1415 ou e-mail *atendimento@teletarget.com.br*. O pagamento poderá ser feito com cheque nominal ou cartões Visa, Credicard, Sollo e American Express. Veja ao lado.

Publicidade:

Para obter informações sobre como anunciar, ligue para (11) 3039-0850/ 3039-0939/ 3039-0940, PABX: 3039-0900.
Representantes no Brasil:
Curitiba (PR) – GRP - Helenara Rocha de Andrade, r. João Negrão, 731, 18º andar, sl. 1808, CEP 80010-200, tel. (41) 233-3702/ 224-6313, fax (41)233-3702, e-mail: *grp@onda.com.br*; **Florianópolis (SC)** – MC Comunicação - Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, 6º andar, sl. 602, CEP 88010-030, tel. (48)223-3968, e-mail: *publicidade@editoramc.com.br*; **Brasília (DF)** – JCZ Comunicações - Ulisses Carlos B. Cava e Rodrigo Jansen Mello, Centro Empresarial, SRTVS - Q 71, bloco C, Sl 33, CEP 70340-907, tel. (61) 314-1541/322-2034, e-mail: *jcz@tba.com.br*; **Rio de Janeiro (RJ)** – Sólida - Conceitual Ltda – Márcia Alvaredo e Hayla Carvalho, Av. Olegário Maciel, 519, GR 210, Barra da Tijuca, CEP 22621-200, tel. (21) 491-1350, e-mail: *solidarj@uol.com.br*; **Rio Grande do Sul (RS)** – Prospectare - Vera Denize de Lima, r. Ernesto da Fontoura, 920, CEP 94415-230, Viamão, tel. (51) 485-3644, e-mail: *denizelima@zaz.com.br*

PlayStation 2

é na CÂMARA GAMES

Enviamos para todo o Brasil

A Câmara Games
tem consoles,
jogos e acessórios da linha
PlayStation 2 e PlayStation.

Trabalhamos apenas
com produtos
originais e garantimos
os melhores preços
do mercado.

Rua 25 de Março, 1026
Tel.: (0xx11) 228-0822 Fax.: (0xx11) 228-3365

A MAIS ROCK DAS RÁDIOS.

OUÇA ROCK COM
QUEM SABE DE ROCK.

BRASIL 2000
FM 107,3

www.brasil2000.com.br